

NL2

NEXT LEVEL **EXTRA**

FINAL FANTASY THE SPIRITS WITHIN

**¡TE CONTAMOS COMO SE HIZO ESTA
INCREIBLE PELICULA DE SQUARE!**

**+ 1 SENSACIONAL SORTEO: ¡GANATE
REMERAS Y POSTERS DE LA PELI!**

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

**¡LA GUIA DEFINITIVA PARA
QUEMAR EL ASFALTO!**

FINAL FANTASY CHRONICLES: CHRONO TRIGGER

**SOLUCION COMPLETA PARA PLAY
DE ESTE RPG CLASICO**

TRUCOS

**NBA STREET • GT ADVANCE • WACKY RACES
MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL
DIGIMON WORLD: DIGITAL CARD BATTLE
FINAL FANTASY CHRONICLES ¡Y TODOS LOS
REVIEWS Y PREVIEWS!**



ISSN 1514-9854



ESTE MES EN NEXT LEVEL EXTRA

NOW LOADING

Todas las noticias que te interesan

FIRST APPROACH

Anticipos de los juegos que se vienen

SPECIAL REPORT

Este mes: Final Fantasy: The Spirits Within, analizada por nuestra bella compañera, Carla Callegari. ¡Y con concurso!

FINAL TEST

Revisiones indispensables de los juegos más esperados

CHEATERS PARADISE

Estrategias, soluciones y trucos para tus juegos favoritos

GAME CHARTS

Ranking de posiciones y los destacados del mes

NUMEROS ATRASADOS

¡Ahora podés completar tu colección!

14

CHEATERS PARADISE

SOLUCIONES

Gran Turismo 3 A-Spec [Guía completa] **PS2**



Final Fantasy: Chronicles, segunda parte: Chrono Trigger. ¡Solución completa! **PSX**

TRUCOS

NBA Street **PS2** / Final Fantasy Chronicles **PSX**

Wacky Races **PS2** / Digital Card Battle **PSX**

ATB Off Road Fury **PS2** / GT Advance **GBA**

MX 2002 **PS2** / MLB 2002 **PS2**

StarWars Super Bombad Squad **PS2**

Spec Ops Ranger Elite **PSX** / War Jetz **PS2**

Rayman Advance **GBA** / Extermination **PS2** / Bloody Roar 3 **PS2**

Klonoa 2 **PS2** / Cart Fury Championship Racing **PS2**

SPECIAL REPORT: FINAL FANTASY: LA PELI



CRASH BANDICOOT

FIRST APPROACH / FINAL TEST

CRASH BANDICOOT: WRATH OF CORTEX	PS2	10
BATMAN: VENGEANCE	PS2	11
STAR WARS ROGUE SQUADRON II	GC	12
THE ITALIAN JOB	PSX	13
TWISTED METAL: SMALL BRAWL	PSX	13
FINAL FANTASY CHRONICLES	PSX	14
BLAST LACROSSE	PSX	18
GT ADVANCE	GBA	18
J-LEAGUE WINNING ELEVEN 2001	PSX	19
NASCAR HEAT 2002	PS2	19
WACKY RACES	PS2	20
MX 2002: FEATURING RICKY CARMICHAEL	PS2	20
DARK CLOUD	PS2	21

EDITORIAL

Este nuevo número de Next Level Extra trae varias cositas con las que mantenerse entretenido todo el mes. En primer lugar, tenemos un análisis de la película que estuvimos esperando con verdadera furia durante meses. *Final Fantasy: The Spirits Within*, aquí llamada "El espíritu en nosotros" (jaja), llegó nomás a principios de mes y nos voló la cabeza. Sabíamos que la animación sería impresionante, pero no a este nivel. ¡Nadie se la tiene que perder, sea o no fana de FF, porque sin duda marca el inicio de una nueva manera de hacer cine! Los actores digitales por fin son una realidad, más allá de los pocos defectos que mencionamos en la nota de tapa. Para celebrar el acontecimiento, entre Columbia Pictures y Next Level Extra organizamos un concursito. Vean de qué se trata en el mismo informe. Por otro lado, tienen la solución completa de Chrono Trigger y una guía especial de Gran Turismo 3 A-Spec, que los nuevos usuarios de la Play 2 nos estaban reclamando. Y por supuesto, trucos y más trucos. Escribannos al e-mail nlx@editorialpowerplay.com y cuéntenos qué les parece esta nueva NLX.

Durgan A. Nallar

STAFF

DIRECTOR Y EDITOR

Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION

Durgan A. Nallar

DIRECTORES DE ARTE

Martín Varsano - Gastón Enrichetti

DISEÑO Y DIAGRAMACION

Máximo Frías - Diego Eduardo Vitorero

REDACTORES

Maximiliano Ferzzola - Diego Vitorero
Rodolfo Laborde - Martín Varsano

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto
fernando@editorialpowerplay.com

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS

Mauricio Urbides
ventasnlx@ciudad.com.ar

REPRESENTANTE COMERCIAL

Andrés Loguerio

COLABORAN EN ESTE NÚMERO

Marcelo Peñalver - Hernán Fernández
Carla Collegari

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAP. FED. Y GBA.

Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. / Teléfono: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR

Austral S.A., Isabel la Católica 137
Cap. Fed. / Teléfono: 4301-0701

Next Level Extra es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Benbily Videla. Editada por Editorial PowerPlay, Paraguay 2452, 4º B (1121) Teléfonos: 5411-4961-8424 / 8407 - Buenos Aires, Argentina. E-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores. Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de Editorial PowerPlay. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes. All the brands/product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners. Todas las imágenes y marcos reproducidas en esta revista son copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos periodísticos.

Impresa en Argentina, Agosto de 2001

FINAL FANTASY X PEGA DURO EN JAPÓN

Y COMO PASA SIEMPRE, CIENTOS DE FANS HICIERON COLA DESDE MUY TEMPRANO A LA ENTRADA DE LOS NEGOCIOS PARA HACERSE CON UNA COPIA



Puede que esté a la venta desde hace tan sólo una semana en el País del Sol Naciente. Sin embargo, de los 2,14 millones de copias que Square envió a los locales de videojuegos, el 70% se vendió en las primeras horas, llegando a venderse el 90% en los primeros cuatro días desde su lanzamiento. Square no sale aún de su asombro, debido a que FFX está pasando por mucho el record de ventas obtenido con FFXVII y FFXVIII, y eso que el mercado de PlayStation era mucho más masivo por aquel entonces que el de PS2. Se espera ver la décima parte de la saga que hiciera famosa a SquareSoft, en los EE.UU., recién a principios del año que viene.



POKÉMON CRYSTAL EN CAMINO A LOS LOCALES

**LOS AMANTES DE PIKACHU, RAICHU Y COMPAÑÍA
TENDRÁN UN ÚLTIMO TÍTULO PARA DESPEDIRSE
DEL GAME BOY COLOR**

El juego en cuestión no es más que una versión especial de Pokémon Gold y Silver, presenta nuevas opciones de juego y un par de mejoras más. Para ser más claros, Pokémon Crystal nos ofrecerá la posibilidad de jugar también con una entrenadora, que cuenta con su propia mochila repleta de artilugios especiales. Además -y lo más importante- los jugadores podrán intercambiar los 251 Pokémon entre las versiones Gold, Silver, Red, Blue y Yellow. ¡El sueño de los Pokémon-adictos se hace realidad! Y por si fuera poco, este último soportará el cable link de Game Boy Color, el puerto infrarrojo y el transfer pack de la N64. ¿Qué más podríamos pedir? ¿Que fuera gratis, tal vez?



DEAD OR ALIVE 3 ANTES QUE LA XBOX

ESTARÁ ANDANDO EN LOS PUESTOS DE PROMOCIÓN DE XBOX, ASEGURÓ TECMO.

El listado de títulos que acompañará a la Xbox en su lanzamiento parece crecer día a día. Y nos atrevemos a decir que la tercera entrega de Dead or Alive, exclusividad de la Xbox, debe de ser uno de los juegos más esperados por la muchachada amante de los juegos de lucha y de las chicas lindas. Es por eso que estamos más que seguros que muchos fanáticos de los videojuegos estarán chocos con esta noticia: Team Ninja está trabajando actualmente en una demo jugable para los 10.000 stands promocionales que tendrá la Xbox dando vueltas por ahí antes de su lanzamiento (el 8 de noviembre del corriente año). No se sabe aún la fecha exacta en la que aparecerá andando la demo de DOA3, pero se calcula que sería entre septiembre y octubre. ¡Qué bueno que estaría ver alguna de esas por acá...!



¡NUEVA DATA DE TOMB RAIDER!

PARECIERA SER QUE ALGO DE INFORMACIÓN TOP SECRET LOGRÓ ESCURRIRSE DE LOS CUARTELES DE EIDOS...

Según datos obtenidos por fuentes informativas muy confiables, a la supuesta muerte de Lara en Tomb Raider Chronicles le seguirá una truculenta historia que incluirá drogas y a nuestra heroína, que por algún motivo cambió su lujosa mansión por unas húmedas y oscuras alcantarillas. En algún momento de la historia, un grupo de espías la rescatarán, la limpiarán un poco, y la utilizarán para fines que no fueron dados a cono-

cer (aunque estamos seguros que muchos ya estarán pensando qué "usos" le darían a la popular niña rica de Eidos, je).

¡Ejem! Volviendo al tema del guión, Core Design no parece estar dispuesta a darnos ningún dato sobre el mismo, pero no perdamos las esperanzas... quizás podamos hacernos una mejor idea de lo que se viene en un par de meses más. ¡Paciencia!

LA LENTA AGONÍA DE N64

LA CONSOLA DE 64 BITS DE NINTENDO SE RESISTE A FALLECER. PERO... ¿LE QUEDARÁ MUCHO?

Cada muerte de obispo aparece algún que otro título nuevo de Nintendo 64. Bueno, parece que se van asomando dos nuevas joyitas... y el inminente final de una máquina que supo tener juegos de ensueño, pero que no pudo -o no supo- ganarse el aprecio del grueso del público. Para Navidad se espera ver a Madden NFL 2002 y a Powerpuff Girls, mejor conocido en nuestro país como "Las Chicas Superpoderosas", las heroínas con cara de mosca de Cartoon Network. Ambos títulos (uno de deportes, el otro de peleas) deberían estar finiquitados para antes de fin de año.

Después... llegará el momento de retirarse, dejando así su puesto a la poderosa y prometedor Gamecube. ¡Gracias, N64! Nunca, nunca te olvidaremos.



Igualmente, Luigi ya renovó contrato para la Gamecube

¡PRIMERA FOTO DEL PAD-PICANA!

Una vez más, se demuestra que éste es un mundo que da cabida a las cosas más bizarras y delirantes que pueda concebir la mente humana. Se dio por fin a conocer el control que, por medio de ventosas, daría descargas eléctricas a los jugadores cuando, por ejemplo, nos da un misil o nos pegan un tiro. Para tranquilidad de los usuarios, uno de los responsables de esta especie de picana con forma de control aseguró que el mismo no daría shocks demasiado potentes, no, sino lo suficientemente fuertes como para producir pequeñas convulsiones musculares a sus víctimas ¡Ah, bueno! Ahora sí que nos quedamos tranquilos... ¡Mejor déme tres!



CRASH BANDICOOT NO SE PIERDE UNA

YA ESTÁ EN PREPARACIÓN UN NUEVO JUEGO DE LA EX MASCOTA DE SONY PARA EL GAME BOY ADVANCE

Universal Interactive anunció recientemente que Crash Bandicoot, uno de los personajes más populares durante el largo reinado de la PlayStation gris, hará su debut en la nueva y potente maquinita de Nintendo a principios del año que viene, es decir, en 2002. Los distribuidores también confirmaron que el juego estaba siendo desarrollado por el estudio Vicarious Visions, con sede en Nueva York, y creadores del genial Tony Hawk's Pro Skater 2, también para Game Boy Advance. Aquí les va, a modo de anticipo, las primeras imágenes de la nueva aventura del mamífero naranja.



MÁS DE UN 1.000.000 DE GAMECUBE A ESTARÁN A LA VENTA EN LOS EE.UU.

A DIFERENCIA DEL JAPÓN, EN DONDE SÓLO HABRÁ 500.000 UNIDADES DURANTE LOS PRIMEROS DÍAS DEL LANZAMIENTO.

Así parece. Nintendo anunció que pondría a disposición del público norteamericano algo más de un millón (1,1) de unidades para el lanzamiento de la Gamecube, estipulado para el 5 de noviembre próximo. En el Japón (en donde se podrá conseguir el sistema a partir del 14 de septiembre) la cosa va a estar un poco más complicada, porque en un principio sólo habrá 500.000 unidades disponibles. Pero no será por mucho tiempo, ya que Nintendo planea colocar en las estanterías de los negocios nipones como 900.000 unidades más llegando a fin de año. El único color disponible en un principio será púrpura (¡puaj!), aunque se sabe que más adelante aparecerán otras variantes cromáticas. Nada se sabe todavía acerca del color de las Gamecube americanas, pero se espera que se siga el ejemplo nipón.

La compañía quiere tener ubicadas en todo el mundo 4 millones de unidades llegando a marzo de 2002.



LISTADO NO OFICIAL DE JUEGOS PARA XBOX

MUCHOS DE ELLOS NO FUERON AÚN CONFIRMADOS POR SUS RESPECTIVAS COMPAÑÍAS, AUNQUE SE RUMOREA QUE APARECERÁN UNA VEZ DISPONIBLE LA MÁQUINA.

Todavía Microsoft mantiene en secreto cuáles van a ser los juegos que acompañarán a su máquina, que tiene fecha de salida para el 8 de noviembre de este año. Así y todo, una empresa especializada en la venta de videojuegos online habría dado a conocer qué títulos estarían disponibles junto con el sistema: Azurik: Rise of Perathia, Dark Summit, Dead or Alive 3, Fuzion Frenzy, Halo, Mad Dash Racing, Madden NFL 2002, NASCAR Thunder 2002, New Legends, NFL 2K2, NHL Hitz, Nightcaster, Oddworld: Munch's Oddysee, Project Gotham Racing, Simpson's Road Rage, Star Wars

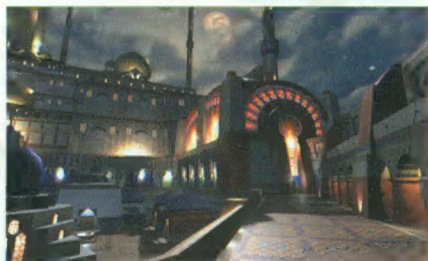
Starfighter Special Edition y Tony Hawk's Pro Skater 2X compondrían, de ser todo esto cierto, la primera camada de títulos.

Y se comenta que unos pocos días más tarde del lanzamiento harían su aparición Amped: Freestyle Snowboarding, Legacy of Kain: Blood Omen 2, Star Wars Obi-Wan, NFL 2K2, y Shrek. También se mencionaron títulos de la talla de Hitman 2, Salt Lake 2002, Thunderstrike: Operation Phoenix y Race Nation. En la variedad está el gusto, dicen...

PRIMERA CANCELACIÓN DE GAMECUBE

LA BAJA ES RAVENBLADE, UN JUEGO DEL QUE POCO Y NADA SE SABÍA, PERO QUE PROMETÍA MUCHO.

Retro Studios, que hasta hace muy poco estaba trabajando en dos títulos para la Gamecube, acaba de dejar en la calle a 26 de sus integrantes, además de dar de baja el proyecto conocido como Ravenblade. Por lo visto, la firma tiene serias intenciones de dedicarse pura y exclusivamente a Metroid Prime, que ya pareciera ser un éxito asegurado. Lástima, porque Ravenblade había llamado la atención de varios en la editorial, sobre todo la de aquellos que nos consideramos fanas incondicionales de los RPG.



UN ÉXITO LLAMADO GRAN TURISMO 3

LAS VENTAS DEL JUEGO SOBREPASARON TODAS LAS EXPECTATIVAS Y EL MISMO VICEPRESIDENTE SENIOR DE SCEA, JACK TRETTON, ASEGURÓ QUE GT3 PASÓ A SER EL TÍTULO MÁS VENDIDO DE LA HISTORIA.

Gran Turismo 3 A-Spec se vende actualmente por separado, o en el GT3 Racing Pack, compuesto por una copia del popular juego y una PS2, todo a un precio (en USA, claro) de \$329.

SCEA lanzó Gran Turismo 3 A-SPEC con una extensa campaña de marketing de varios millones de dólares que durará hasta fines de este año, y que incluirá avisos en vía pública, publicidad en revistas de autos, videojuegos y deportes, spots en televisión por cable y stands de promoción en los principales locales de venta de juegos de consolas, que mostrarán las bondades del juego de carreras y del volante y los pedales Logitech GT Force. También se llevarán a cabo concursos con premios

mayor tentado... lástima que quedemos al margen de todo esto -como pasa casi siempre- por no vivir en los EE.UU. ¡Buuaaaah!



DREAMCAST SE TIÑE DE ROJO CON SOLDIER OF FORTUNE

ES UN TRABAJO SUCIO... PERO ALGUIEN TIENE QUE HACERLO. LOS USUARIOS DE LA CONSOLA DE SEGA, AGRADECIDOS.

Luego de pasar por una muy mala racha, las cosas parecen empezar a andar, de a poco, algo mejor para la consola del rulito. Después del bofetazo que nos diera Sierra cuando nos enteramos que nunca veríamos Half-Life: Blue Shift, los usuarios de Dreamcast estábamos ansiosos por tener algún shooter de renombre para descargar toda nuestra bronca acumulada. Bueno, nuestros ruegos parecen haber sido oídos por Crave Entertainment porque, para cuando estén leyendo esto, Soldier of Fortune para Dreamcast ya debería estar en los negocios de videojuegos.



Por si no se enteraron, en Soldier of Fortune somos un mercenario, ex Ranger, que deberá salir vivo de 30 misiones peligrosísimas en diversas partes del mundo. Se caracteriza por sus altas dosis de violencia (no es un juego recomendado para menores) y por tener un sistema de daño localizado. ¿Que qué quiere decir esto? Que podemos herir como en 15 zonas distintas a nuestros enemigos. SOF no tiene modo multiplayer. Así y todo, es un título que no deberían dejar de ver; si son adultos, claro.

RAGNAR SIGUE REPARTIENDO HACHAZOS

LAS AVENTURAS DEL VIKINGO MÁS SACADO DE LOS VIDEOJUEGOS ACABA DE INGRESAR AL MUNDO CONSOLERO.

Take-Two Interactive ya tiene lista la versión de Rune, originaria de PC, para la segunda consola de Sony. El título, que lleva como nombre Rune: Viking Warlord, nos pone a cargo de Ragnar, un guerrero nórdico con toda la chapa, que resulta ser el elegido de Odín para evitar la llegada del Ragnarok (el fin del mundo según los mitos vikingos). En su largo y peligroso camino, nuestro héroe deberá ir juntando diversos tipos de espadas, hachas, martillos de guerra y mazas, además de runas, que lo ayudarán a hacer frente a las hordas de goblins, no-muertos y demás bicharracos infernales. Este juego súper sangriento y en tercera persona fue desarrollado por la gente de Human Head Studios. ¡Pónganse a afilar esas hachas!



PS2

CRASH BANDICOOT: WRATH OF CORTEX

COMPAÑIA: Naughty Dog
DISTRIBUCION: Sony
FECHA DE SALIDA: Fin de invierno

Los muchachos de Naughty Dog nos obsequiaron no hace mucho, en la PSX, con un personaje con la chapa suficiente como para plantarle cara a Sonic y Mario. Y fue así como este... ¿perro de las praderas? se oficializó, por mérito propio, como mascota de la PlayStation de Sony.

Cortex volvió y ya está desarrollando un plan súper secreto que denomina El Destructor Final de Crash, que lo ayudará

para deshacerse, de una buena vez, de lo que sea que fuese Crash. Para poner en funcionamiento esta creación infernal, Cortex robó unos cristales que mantenían a los dioses elementales dormidos. Y ahora el mundo es una hecatombe. Es la misión de Crash y su hermana Coco, recorrer 30 niveles -junglas, islas volcánicas, pueblos japoneses, etc.- para poner las cosas en orden. Además de Coco, que será jugable, muchos otros serán los personajes que se unirán, de una forma u otra, a las filas de nuestros aventureros. Y si eso no alcanza, dispondremos de un jeep, un aeroplano y un mech con forma de Crash entre algunos otros enseres tecnológicos.



En adición a la aventura, existirá un modo multi-player para jugar con amiguetes dispuestos. Se dice que al finalizar este invierno la PS2 estaría por disponer de una nueva aventura de Crash.



BATMAN: VENGEANCE

Montreal Studios
Ubi Soft
Publicación de 2002

Fue una larga y ardua pelea. El Guasón ha muerto. Pero la pesadilla de Batman apenas comienza. Viendo el nicho en el mercado, los más peligrosos supervillanos de Gotham City se sacan de una manera indecible y es tarea de Batman ponerlos en su lugar. Basado en *Las Nuevas Aventuras de Batman*, Ubi Soft junto a Montreal Studios nos están preparando un título a pura acción para empezar a babearnos. Batman: Vengeance nos enfrenta a Poison Ivy, Mr. Freeze, Two Faces, entre muchos otros de los más buscados criminales de la serie. Batman hará uso de todas sus habilidades -su destreza en la lucha y su capa que le permite planear- y combatirá, con la ayuda de todos los adminículos que pueda portar en su Baticinturón

-ganchos para agarrarse de los techos, boomerangs, gases, etc- contra cualquiera que desee amenazar la seguridad pública. Incluso el pobre murciélagos justiciero deberá recorrer



niveles con su Batimóvil y su Batiavión para asegurarse que no quede ningún esbirro del mal escondido por ahí.



DC

STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II

Factor 5

LucasArts

Noviembre 2001

Los que estén ahor-
rando para hacerse
con una Gamecube

-que imaginamos no han de ser pocos-, van a poder jugar la secuela de aquel Rogue Squadron que no hace mucho alucinó a los usuarios de N64. Los videos que se mostraron en la E3 dejaron a todos boquiabiertos y los yanquis no dudaron en darle a este Rogue Squadron II el premio al mejor juego de acción. Ya verán que este título no es poca cosa...

De más está decir que los gráficos han sido optimizados hasta niveles increíbles y que esta vez parecerá que estamos reviviendo las películas por la calidad de los mismos. Uno de los aspectos más destacables del apartado gráfico es el uso de las luces en tiempo real. Y lo mejor es que



prometen que toda la acción en pantalla -con los geniales efectos especiales que en ella veremos incluidos- funcionará a unos suaves 60 cuadros por segundo. Se dice que absolutamente todo lo que la Gamecube tiene para ofrecer será visto en este juego que está a cargo de Factor 5.

Así que ya lo saben, si la fuerza te acompaña la Gamecube tendrá que ser tu aliada, ya que Star Wars- Rogue Leader: Rogue Squadron II será, por ahora, exclusivo de la gran N y se dejará ver en el mes de noviembre del corriente año.



THE ITALIAN JOB

A sí que ya te jugaste todo Driver 2? ¿Y también, gracias a la espectacular guía que publicamos, ya no te quedan secretos en World Scariest Police Chases? ¡No te hagas drama, chabón! Allá donde muchos no se atreven más, SCI está dándole los últimos retoques a Italian Job, un

juego de aquella película que en 1969 gustó a nuestros padres. Haciendo "el trabajo italiano" está Charlie Croker, quien quiere robar 4.000.000 de palos verdes a la mafia y, a bordo de cualquiera de sus coches, es imbatible. Las misiones se sucederán en cuatro áreas grandísimas que transcurren en

Inglatera, Turín y los Alpes Suizos. 13 vehículos diferentes -con sus propias características- y muchos modos de juego -además del principal- logran que este título sea uno de esos que nos mantienen en vilo durante meses. ¡Y es para PSX! Ya lo veremos en octubre.



TWISTED METAL: SMALL BRAWL

Si no tenéis una PS2, o os demasiado nene para absorber la cantidad de violencia explícita que Twisted Metal: Black nos muestra, y queréis volver a sentir la adrenalina a full, este Twisted Metal: Small Brawl es para vos. Los mismos que hicieron de Black una pesadilla -Incognito- harán de Small Brawl un lindo y suavizado juego para los más pibes, aunque no por eso menos valedero. En este título no hay sangre ni demasiada violencia... de



hecho, los autos serán radiocontrolados y agresivo Sweet Tooth será un payaso re liindo. Las armas serán botellas y cosas por el estilo, nada de armas de destrucción masiva. Pero no importa, porque si Incognito se pone las pilas con este juego de la misma manera que lo hicieron con la versión adulta que se vio por PS2, este noviembre hasta los más grandulones nos vamos a divertir.



FI
TH

POR CARLA CALLEGARI

NAL FANTASY E SPIRITS WITHIN

El séptimo arte y la saga más querida de los videojuegos se funden por primera vez, logrando una película que marcará un antes y un después, no sólo en el género de animación por computadora, sino también en el de la ciencia ficción.

"Planeta Tierra, año 2065, destrucción y desolación a nuestro alrededor. Pocos y precitados humanos sobreviven, debiendo encontrar una forma de recuperar la Tierra. Una devastadora invasión alienígena ha devorado la mayor parte del planeta. El destino recae en manos de una mujer, a quien el tiempo apremia. La Dra. Aki Ross, terminalmente infectada por un alien y guiada por su mentor, el Dr. Sid, desarrolla una solución orgánica capaz de destruir la depredación extraterrestre, basada en la teoría filosófica de que todos los seres vivos, incluso la Tierra, poseen un espíritu que los une en un Todo ("Gaia"), el cual puede ser herido o incluso destruido. Pero la milicia, bajo el mando del General Hein, tiene otros planes: un ataque masivo con el cañón espacial Zeus, que aniquilará a los aliens y posiblemente a la Tierra. Aki Ross, junto al escuadrón "Los Ojos Profundos", liderado por el Capitán Gray Edwards, escruzan la tierra para hallar los 8 espíritus compatibles que podrían salvar el mundo. Bajo una extraña conexión con los aliens, Aki busca en sus sueños la respuesta al misterio que los trajo aquí. Luchando contra ambos, el enemigo y el esquematizado militar Hein, Aki valientemente perseguirá su fantasía hasta el final."



La primera expresión es unánime: "¡Guau...!". La similitud de la protagonista con un ser humano es asombrosa; lo que nos muestra la pantalla supera toda expectativa. Detalles impecables, como porosidad de la piel, cabello con movimiento natural, superficies texturadas, etc. deja muy atrás a todas las películas de animación conocidas hasta el momento. Que quede claro: Nunca vimos nada parecido.

UN PECULIAR TERCER MUNDO

A pesar de desarrollarse en un futuro cercano, los escenarios no son menos imaginativos que los vistos en la serie de juegos FF. Grandes ciudades abandonadas, en ruinas, naves espaciales de diseño único, un cráter gigante donde anidan los aliens, ciudades futuristas, y hasta un mundo extraterrestre, son algunos



cionarán estos puntos flojos y ahí Hollywood pensará dos veces antes de pagar fortunas a las estrellas de carne y hueso...

La visión del creador del juego Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, es un festín de conceptos, movimientos, diseño e imaginación, con novedosos personajes dentro de una aventura nunca antes vista. ¡No se asombren si en unos años figura en las enciclopedias de sus nietos!



PROCESO DE CREACIÓN DE LA BELLA PROTAGONISTA

La historia de la creación de la protagonista de Final Fantasy VII Remake es una historia de pasión y dedicación. Desde el primer momento, Tetsuya Nomura, el diseñador principal de personajes, se comprometió a crear a una heroína que fuera lo opuesto a la típica protagonista de los videojuegos. Quería a alguien que fuera fuerte, pero también vulnerable; que fuera capaz de salvar el mundo, pero también de ser salvada. La idea de Aerith Gainsborough nació de la necesidad de tener a alguien que representara la vida y la esperanza en un mundo tan oscuro y desesperado como el de Midgar. Nomura se inspiró en la cultura japonesa y en la música para crear a una joven con una personalidad única y una historia que se revelaría poco a poco a lo largo del juego. El resultado es una de las protagonistas más memorables y queridas de la franquicia.

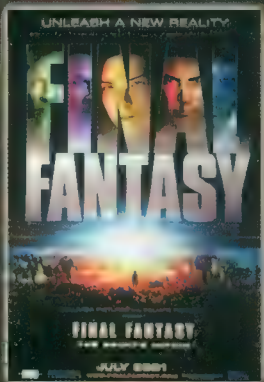


SENSACIONAL CONCURSO

FINAL FANTASY

EL ESPÍRITU EN NOSOTROS

Por gentileza de nuestros amigos de Sony Pictures, tenemos 15 pósters exclusivos de la película y 5 remeras estampadas que te podés ganar con sólo enviar un e-mail hasta el 01/09 a nlx@editorialpowerplay.com con tus datos (nombre completo, DNI y teléfono) contándonos por qué sos digno de merecerte uno de los premios. ¿Esto qué significa? ¡Contanos por qué, como fanático total de los juegos de Final Fantasy, vos sos el elegido entre miles de lectores! Entre todos los e-mails seleccionaremos las mejores razones para premiarlos. ¡Cinco se llevarán póster y remera, y otros diez uno de los pósters!



PSX

BLAST LACROSSE

Sandbox Studios

7.3

Este nuevo juego de la división deportiva de Acclaim es como un híbrido entre NHL Rock the Rink y la serie NFL Blitz. El punto más destacable de BL es su frenetismo. Es rápido, entretenido y lo suficientemente veloz. El punto más flojo de Blast Lacrosse es su parte gráfica y animada, las cuales no están a la altura del resto del juego. Una de las cosas que lo hacen adictivo son los golpes y su jugabilidad endemoniada, que en combinación con la velocidad con la que transcurren los partidos, hacen que sea súper entretenido y dinámico. Los controles también son muy fáciles de usar, y de seguro el que más

usarán es el de golpear; total nadie les va a cobrar falta. Si tienen un amigo con quien darse maza, no lo piensen más, Blast Lacrosse es una compra para combatir y darse una buena tunda.



GBA

GT ADVANCE

THQ

6.5

Lo mejor de GT Advance es, sin duda, el modo Championship, adonde comienza el verdadero desafío para los más exigentes pilotos. En este modo comenzamos en la clase más sencilla (Beginner, hay tres más), y a medida que ganemos competencias, o salgamos como mínimo terceros, iremos consiguiendo mejoras para nuestros autos. Y dije "nuestros", ya que podemos elegir de entrada de entre 14 móviles disponibles y llegar a un



TUNING

EXIT



total de 48 bólidos. En la parte gráfica el juego cumple, pero donde derrama calidad es en el sonido de los autos -en un sorprendente estéreo que se puede oír mejor con auriculares- y en el manejo de nuestros autos, que responden y se oyen diferentes según el modelo y el terreno de la pista. Lástima que no tiene pila para salvar, y hay que anotar passwords de 16 letras y símbolos.



J-LEAGUE WINNING ELEVEN 2001



8.9
EXCELENTE

Esta versión de WE es prácticamente igual a aquella que saliera hace casi un año, la 2000. Está todo en japonés, tiene sólo a equipos de la J-League para escoger y la parte de los menús es una copia de la anterior. Ni siquiera podemos saber si el roster de los equipos está actualizado, ya que son equipos desconocidos para la mayoría de los



mortales, y a sus jugadores no los juna nadie. Quédense tranquilos que mantiene todos los rasgos que hicieron, hacen, y harán que Winning Eleven siempre sea el mejor juego de fútbol para nuestra consola de Sony. De seguro que muchos se lo comprarán para probarlo y porque son fanáticos incondicionales del juego y de la saga.



NASCAR HEAT 2002



7.9
BUENO

Este juego de competencias de la National Association for Stock Car Racing no es un simulador puro, aunque tampoco está totalmente volcado al estilo de juego arcade; es una mezcla de ambos estilos. Lo que mejor define al juego en sí, además del campeonato, es la opción que se llama Beat The Heat, en la cual tendremos que cumplir pruebas de tiempo y habilidad por las diferentes etapas según el nivel de dificultad. La parte técnica cumple con lo suyo. Los gráficos y las animaciones no son de ensueño, pero por lo menos no se arrastra en ningún momento, y eso que en algunos casos hay varias docenas de autos en pista. Uno de

los pocos aspectos que se pueden criticar, es que todo lo concerniente al ajuste del auto y motor para salir a pista, no tiene la cantidad de ítems para configurar como quisiéramos; fuera de eso, todo bien.



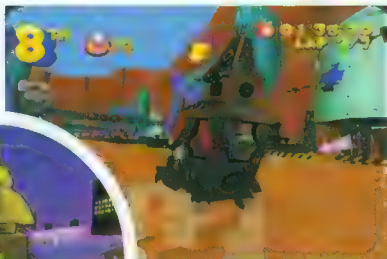
PS2

WACKY RACES

Infogramas

7.0

Este Wacky Racers es igual al de Dreamcast. Sin demasiados cambios... Los gráficos lucen con un poco más de resolución, pero el deliranteo -que le da a toda una apariencia de dibujo animado- es mucho más grueso que en la anterior versión y, aunque parezca un detalle mínimo, no queda muy lindo que digamos. Gráficamente se podría haber hecho alguna cosa mejor, y más si tenemos en cuenta que la consola da para más. Por lo que resta, no hay quejas, este juego de carreras sigue siendo muy bueno pero, en ocasiones, extremadamente difícil. Los comentarios en castellano siguen siendo delirantes y todos los corredores locos -algunos para habilitar- están a nuestra disposición. Cada uno de ellos tendrá sus virtudes y defectos a la hora de cruzar las pistas y también diferentes armas a su disposición, ya que a la hora de ganar una carrera todo vale.



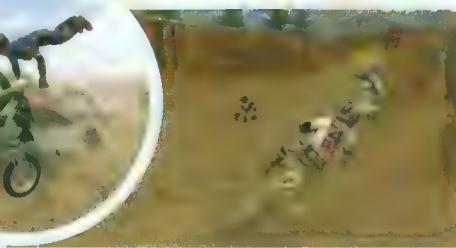
PS2

MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL

THQ

7.0

Por más que no sea de la misma categoría en cuanto al vehículo que utilizamos, ATV Off Road Fury es mucho mejor que este nuevo juego de THQ; igualmente MX 2002 aporta lo suyo. Lo mejor que tiene es el modo de campeonato y los de carrera simple. En cambio, el free mode para hacer acrobacias y sumar puntos es bastante paupérrimo y aburrido, y los movimientos del competidor son graciosos y poco creíbles. De gráficos simples, este nuevo juego de THQ no aporta nada realmente nuevo al género en cuanto a este ítem, pero por lo menos no se arrastra ni se torna lento; como otros juegos mal programados. En síntesis, si te gustan las motos, y dale para adelante, pero MX 2002 Featuring Ricky Carmichael no te sorprenderá.



PS2

DARK CLOUD

Level 5 Inc.
Sony

6.9

BIENO

Luego de tantas promesas y noches de desvelo pensando la maravilla que sería esta producción de Sony, es inevitable que nos quedemos con un mal sabor de boca luego de jugar Dark Cloud por incontable cantidad de horas. Porque Dark Cloud no materializa nada de lo prometido y deja todo a mitad de camino. Para RPG le falta una historia más convincente, para juego de estrategia -al estilo construcción de ciudades- le falta profundidad y como RPG de acción, le falta variedad. A pesar de las pálidas, Dark Cloud puede llegar a interesar a los fans más acérrimos del género ya que toma prestados



como Dark Genie -un demonio muy bravo- destruye ciudad tras ciudad y la monótona epopeya de Toan -nuestro héroe- por reconstruir, gracias al poder de un brazalete legado por un duende, esas ciudades destruidas. Cinco personajes se unirán a nuestra aventura, pero usarlos o no, no pasa de una mera formalidad a la hora de cruzar por puzzles medios tontos. En fin, no era lo que nos esperábamos pero alcanzará si no tenés ganas de estar sin jugar a un RPG mientras llega Final Fantasy X a nuestras pampas.

diferentes elementos de muchos de los clásicos del mismo. De Zelda se afana descaradamente el sistema de combates. De Vagrant Story el sistema de armas -que se rompen demasiado rápido para mi gusto-. Y los calabozos interminables, todos iguales y sin muchas novedades, de la mayoría de los juegos de rol -Diablo y Darkstone, por ejemplo-. Lo que intenta ser una historia, nos cuenta



CHEATERS PARADISE

ESTRATEGIAS Y TRUCOS PARA TUS JUEGOS FAVORITOS

SUNA ESTRATEGICA • POR MARCELO PEÑALVER

GRAN TURISMO 3 A-SPEC

...y finalmente el día llegó. Tras meses de espera que parecieron décadas, la tercera versión de esta maravilla sobre ruedas llamada Gran Turismo salió al mercado. Gráficamente inigualable, el rey de la simulación a vuelto. Y aunque en varios aspectos es similar a la versión anterior (por lo que no vendría mal repasar la guía que hicimos en el número 2 de Next Level Extra), todo lo esencial, nuevo y diferente que necesitás saber lo podés encontrar en esta práctica guía.

ACADEMIA DE CHOFERES NEXT LEVEL EXTRA

CUMPLÍ: Entre algunas de las reglas que tenés que cumplir al tomar una curva está el hecho de que tenés que tener un ángulo de ataque y salir de la curva con el ángulo de salida correcto. Si no lo hacés, vas a perder tiempo y vas a perder la carrera.

DIRIGIRSE: Hacer bien el uso de los pedales es fundamental para ganar. Para eso, tenés que saber cómo usarlos correctamente.

PREVENIR: Si querés que tu coche sea más rápido, tenés que tener un buen manejo de los pedales. Si no lo hacés, vas a perder tiempo y vas a perder la carrera.

ACTIVAR: Con la tracción delantera, el coche es más fácil de controlar. Pero tenés que tener cuidado de no perder el control del coche cuando estás en una curva.

...y finalmente el día llegó. Tras meses de espera que parecieron décadas, la tercera versión de esta maravilla sobre ruedas llamada Gran Turismo salió al mercado. Gráficamente inigualable, el rey de la simulación a vuelto. Y aunque en varios aspectos es similar a la versión anterior (por lo que no vendría mal repasar la guía que hicimos en el número 2 de Next Level Extra), todo lo esencial, nuevo y diferente que necesitás saber lo podés encontrar en esta práctica guía.

ENTRAR CON TRACCIÓN TRASERA: La tracción trasera es más difícil de controlar que la tracción delantera. Pero si la hacés bien, vas a ganar. Para eso, tenés que tener un buen manejo de los pedales y saber cómo usarlos correctamente.

ACTIVAR CON TRACCIÓN EN LAS CUERDAS: La tracción en las cuerdas es una técnica avanzada que requiere un buen manejo de los pedales. Si la hacés bien, vas a ganar. Pero tenés que tener cuidado de no perder el control del coche cuando estás en una curva.

TÁCTICAS SUCIAS VERSIÓN 1.3

Dado que en GT3 tampoco existe el nivel de daño, es fácil usar métodos agresivos y tácticas irreales para ganar. Podés usar paredes u otros coches para ayudarte a tomar curvas más rápido que si frenás o lo hacés como se debe. Un claro ejemplo es cuando vas cola en el pelotón y al tomar una curva de 180 grados en vez de frenar pisando el pedal lo hacés contra el costado de los autos de adelante, permitiéndote además ganar posiciones. Hacer esto o aprender cómo manejar correctamente y ganar carreras con habilidad y técnica depende de cada uno.

MODO ARCADE

Como en las versiones anteriores, este Gran Turismo se divide en dos modos de juego: arcade y simulación. El modo arcade es una buena manera de meterse en las carreras con una buena y variada cantidad de autos, conocer las pistas y mejorar tus habilidades como conductor. Jugando en este modo asegurate de correr eligiendo siempre 'Racing' en vez de 'Drift' para obtener una mejor preparación.

¡ORDENA TU GARAJE!

Esta versión de GT permite acumular 200 vehículos, por lo que es esencial mantener el orden en el garaje. Estando dentro de él, presionando Start podrás agrupar los vehículos basándote en cualidades como nombre, color, valor, poder, NA/Turbo, etc.



HABILITANDO PISTAS Y AUTOS

Ganando un área de carreras en Single Race habilitas la próxima.

ÁREA A: Super Speedway, Trial Mountain, Valley Speedway, Swiss Alps, Trial Mountain, Trial Mountain II.

ÁREA B: Valley Speedway, Trial Mountain, Trial Mountain II, Valley Speedway, Laguna Seca Raceway, Rome Circuit, Tahiti Circuit.

ÁREA C: Swiss Alps II, Trial Mountain II, Deep Forest Raceway II, Special Stage Route 5, Seattle Circuit, Test Course.

ÁREA D: Tokyo R246 II, Grand Valley Speedway II, Swiss Alps II, Trial Mountain II, Trial Mountain II II, Trial Mountain II II II.

ÁREA E: Special Stage Route 11, Deep Forest Raceway II, Special Stage Route 11 II, Trial Mountain II II II, Trial Mountain II II II II.

ÁREA F: Special Stage Route 5 (mojada), Apricot Hill Raceway II, Special Stage Route 11 II, Tahiti Maze II, Special Stage Route 5 II (mojada).

También, al vencer en un área (salvo

en 'Racing') habilitas uno o mas autos. Estos son los del nivel 'Normal'.



ÁREA A: Mazda Miata MX-5 (Clase C).

ÁREA B: Audi T1.8T Quattro (Clase B).

ÁREA C: Mazda RX-8 (Clase A).

ÁREA D: Nissan Z Concept (Clase F).

ÁREA E: Audi R8T y el TWR Race Speed Six (Clase A ambos).

ÁREA F: Viper GTS R Concept y Speed 12 (Clase S ambos).

MODO PROFESIONAL

Seleccionando el modo Arcade y manteniendo apretado **L1 + R1** sobre **Hard**, se habilita el nivel Profesional.



POWER GAME

FELIZ DIA DEL NIÑO



CONSEJO
NACIONAL DE LA
C.A.U.I.

WWW.POWERARGENTINA.COM

TELÉFONO: (011) 4867-4277

¡FELIZ DIA DEL NIÑO!

POWER ALL

SIEMPRE MAS

**EL MEJOR PRECIO
LA MEJOR ATENCION
TODAS LAS NOVEDADES**



**GAME BOY
ADVANCE**

**E-MAIL:
CONTACTO@POWERALL.COM.AR**

**VISITANOS EN INTERNET:
WWW.POWERALL.COM.AR**

COMERCIO ADHERIDO A LA C.A.V.I.



**GRAN TURISMO
3 A-SPEC**



**TWISTED METAL
BLACK**

**AVENIDA RIVADAVIA 2988
(FRENTE A PZA. ONCE) - CAP. FED.
TELEFONO: 4865-8178**

**ABIERTO LUNES A SABADOS
DE 9 A 20 HORAS**

MODO SIMULACION

UN BUEN COMIENZO

En este modo empezás con 18.000 créditos a favor y varias carreras de la liga Beginner habilitadas, en las que podés participar sin necesidad de conseguir licencia alguna. A pesar de esto último, el inicio ideal del juego sería dirigirse al License Center y dedicarse de lleno a la licencia clase B, tomándote las dos o tres horas promedio que puede tardar un piloto decente para conseguir todos los trofeos de oro. Mediante esto no solo se adquiere una invalorable práctica para el futuro desarrollo del juego, sino que también serás recompensado con un Mazda Miata MX-5 LS (157 HP, 23.280 créditos), que además de que supera a todo lo que podés comprar para comenzar a correr con las 18 lucas iniciales, el hecho de que venga de arriba te deja dichos créditos completamente disponibles para upgradearlo un montón y poder completar la mayoría de las carreras de la liga Beginner sin preocupaciones.

Para aquellos que no tengan la paciencia o habilidad necesarias para conseguir los trofeos dorados y acceder al Miata, o simplemente están más interesados en ir directamente a las carreras, deberán invertir la plata en un primer auto, debido a que en GT3 no hay autos usados, y con la cantidad de créditos iniciales la lista de coches que pueden ser comprados se reduce a diez (dos Daihatsu, tres Mazda, un Suzuki, tres Toyota y un Chrysler). Con cualquiera de estos se tienen razonables chances de victoria, pero dos sobresalen del resto: uno es el Toyota Sprinter Trueno GT Apex, debido a que es decentemente poderoso con un precio relativamente bajo y encima con el vuelto te alcanza para equiparlo con un Semi-Racing Muffler & Air Cleaner

(2800 cr.) y un Racing Chip (1000 cr.), lo que elevará los caballos a 135 y hará que ganar las primeras carreras sea lo más parecido a un trámite. Otra posibilidad al comprar el Trueno es correr en Trial Mountain en la Sunday Cup de la liga Beginner sin realizarle modificaciones. Ganarla no debería darte problemas, y el premio al ganador es de 5500 cr., suficiente para ponerle un Turbo Kit y un Oil Change para conseguir alrededor de 170 caballos.

El segundo de nuestros autos elegidos es el Chrysler PT Cruiser, ya que los 149 Hp con que viene de fábrica son suficientes para alcanzar los mismos resultados que con el Toyota y su diseño FF (Motor y tracción frontales) y lo hace un poco más manejable.

Cuando llegue la hora de comprar un segundo auto las posibilidades de elección son mucho más amplias y te recomiendo buscar un auto con el que te sientas confortable y que se adapte a tu estilo. Entre nuestros favoritos se encuentran el Mitsubishi 3000GT o el Nissan Skyline, que te darán altas velocidades y poderosos motores a un precio razonable. Usalos para correr la mayor cantidad de carreras posibles y poder maximizar su rendimiento con varias mejoras, y una vez que llegues a su límite extendé la relación de los cambios y competí en la carrera Like The Wind de la liga Professional. Con esto juntarás los créditos con carretilla y ganarás un Mazda 787B, probablemente el mejor auto del juego excluyendo a los F-1, y uno de los pocos con los que podés ganar casi cualquier carrera en la que se pueda participar.

¡MANOS A LOS FIERROS!

Al momento de empezar el juego, los primeros coches disponibles son los modelos de la Racing Chip, como el Daihatsu y el Toyota. A la hora de elegir el primer coche, el Daihatsu es el más barato, pero el Toyota es el más rápido. El Toyota Sprinter Trueno GT Apex es el más rápido de los coches disponibles, pero también es el más caro. Si quieres un coche más barato, el Daihatsu es una buena opción. Si quieres un coche más rápido, el Toyota es una buena opción. Si quieres un coche más barato y más rápido, el Toyota Sprinter Trueno GT Apex es una buena opción.

Si quieres un coche más barato y más rápido, el Toyota Sprinter Trueno GT Apex es una buena opción. Si quieres un coche más barato y más rápido, el Toyota Sprinter Trueno GT Apex es una buena opción. Si quieres un coche más barato y más rápido, el Toyota Sprinter Trueno GT Apex es una buena opción. Si quieres un coche más barato y más rápido, el Toyota Sprinter Trueno GT Apex es una buena opción.

Al momento de empezar el juego, los primeros coches disponibles son los modelos de la Racing Chip, como el Daihatsu y el Toyota. A la hora de elegir el primer coche, el Daihatsu es el más barato, pero el Toyota es el más rápido.

Si quieres un coche más barato y más rápido, el Toyota Sprinter Trueno GT Apex es una buena opción. Si quieres un coche más barato y más rápido, el Toyota Sprinter Trueno GT Apex es una buena opción. Si quieres un coche más barato y más rápido, el Toyota Sprinter Trueno GT Apex es una buena opción. Si quieres un coche más barato y más rápido, el Toyota Sprinter Trueno GT Apex es una buena opción.

PLATA DULCE

En cada GT hay una manera de conseguir créditos rápidamente, y éste no es la excepción. En este caso hay que entrar al European Championship de la Amateur League, que consta de cinco carreras de tres vueltas cada una (unos veinte minutos en total) y llegar primero en las primeras cuatro pruebas. Al lograrlo, graba la partida. Entrará en la quinta competencia y simplemente abandonará para terminar la serie. Además de los 30.000 que ya llevarás acumulados por ganar las cuatro primeras se sumarán otros 30.000 y uno de los cuatro autos de premio, entre los que se encuentre el Gillet Vertigo Race Car, cuyo precio de reventa es de 300.000 créditos. En resumen, por veinte minutos de juego podrás conseguir 360.000 créditos en total. Y si no consigues el Gillet de premio, tan solo volviste a cargar la partida y repetí la operación hasta que te toque en suerte. Lo único que se necesita para lograr esto es un auto con alrededor de 500 Hp para tener verdaderas chances de ganar el campeonato. Para aquellos que

no cuenten con uno tan poderoso, pueden escoger uno que hayan hecho llegar a los 300 Hp y entrar en el Super Speedway en el GT World Championship de la Beginner League. La carrera recompensa con 10.000 créditos al primero y toma menos de cuatro minutos completarla, por lo que en una hora se pueden conseguir fácilmente 150.000, la cantidad que se necesita para comprar algo potable para correr en el campeonato europeo.



MEJORAS GRATIS

Este es un pequeño truco para ahorrar dinero al mejorar tus coches.

- 1 Graba la partida en los cinco primeros autos.
- 2 Compra un auto y hazle todas las modificaciones que quieras o puedas.
- 3 Graba la partida en el memory card 2.
- 4 Carga la partida del memory card 1.
- 5 Así a la hora de jugar a Trade Wars compra el primer Data del memory 2.

Los premios a la compra de los autos que quieras cambiarlos al precio que quisiste a su precio original.

También podés hacer esto al comenzar el juego para poder hacerle una o dos mejoras extra a tu primer vehículo.



VEHÍCULOS DE PREMIO

Ganar autos es uno de los objetivos más buscados en el juego. Podés conseguir uno al lograr todos los trofeos dorados en cada evento del Modo Simulación. Las Single Race y los Rally Events otorgan un determinado auto que no puede ganarse dos veces y las Championship Races y Endurances Races premian con uno que se puede repetir, pero elegido al azar entre cuatro. En los campeonatos podés realizar un

pequeño truquillo para elegir cuál auto de los cuatro te quedés quedar: Si llevás 11 puntos como mínimo de diferencia al segundo y falta correr sólo una carrera, graba la partida, dejate perder y fijate qué auto te da. Si te gusta quedátele o sino volvete a cargar y repetir la operación. A continuación, la lista completa de autos de premio en este modo, y los que obtendrás a medida que lográs objetivos en el juego.

PROFESSIONAL LEAGUE

BRITISH GT CAR CUP

1999-2000: Aston Martin Vantage
Ford GT40 Race Car Super Cobra Mustang Co.
Lexus RZ10 GT1 Road Car Jaguar XJR500 Range Rover

FF CHALLENGE

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

MR CHALLENGE

1999-2000: Lotus Elise
Honda Civic EXi 1.8i Road Car

SPIDER & ROADSTER CHAMPIONSHIP

1999-2000: Lotus Elise
Jaguar XK8

NA - RACE OF NA SPORTS

1999-2000: Lotus Elise
Audi A100

GRAN TURISMO ALL STARS

1999-2000: Lotus Elise
Honda Civic EXi 1.8i Road Car Dodge Viper GT2-R Concept

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

ITALIAN AVANT GARDE

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

VITZ RACE

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

CLIO TROPHY

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

THE TYPICAL CHALLENGE

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

DREAM CAR CHAMPIONSHIP

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

LIKE THE WIND

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

Todos los trofeos de ORO

RALLY EVENTS

RALLY CHALLENGE

1999-2000: Lotus Elise
Ford Escort Rally Car

SMOKEY MOUNTAIN RALLY

1999-2000: Lotus Elise
Ford Escort Rally Car

RALLY CHALLENGE II

1999-2000: Lotus Elise
Ford Escort Rally Car

SMOKEY MOUNTAIN II

1999-2000: Lotus Elise
Ford Escort Rally Car

SUPER SPECIAL ROUTE 5 (WET)

1999-2000: Lotus Elise
Subaru Impreza Rally Car Prototype

SPECIAL STAGE 5 (WET II)

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Escudo Pikes Peak Version

Todos los trofeos de ORO

LICENSE TEST

LICENCIA B: Mazda MX-5 Miata LS

LICENCIA A: Mazda RX8

LICENCIA B: Nissan Z Concept

Car

LICENCIA A: Aston Martin

Vanquish

LICENCIA S: Dodge Viper GTSR

Concept Car

LICENCIA: Subaru Impreza Rally

Car Prototype

ENDURANCE RACES

GRAND VALLEY

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

1999-2000: Lotus Elise
Suzuki Swift GTi Sport X

FINAL FANTASY CHRONICLES

CHRONO TRIGGER

En esta oportunidad vamos a relatar las vivencias de Crono, Marle, Lucca, Frog, Robo y los demás en sus viajes en el tiempo para salvar nuevamente a su mundo con esta (y van...) maravilla de SquareSoft. En su momento fue proclamado el mejor juego de Super Nintendo y hoy en su versión de PSX y a pesar de no contar con gráficos 3D sigue siendo una aventura muy recomendable por su historia y jugabilidad. ¡Esperamos que esta guía les sea útil!

1.000 AD

Luego de despertarse en su cómoda cama Crono viajó a Leene Square, allí conoció a Marle. Charló con la mujer de la fuente y ambos salieron hacia el norte de la plaza. Allí encontraron a Lucca con su nuevo experi-

mento. Luego de que Crono lo probara un par de veces le tocó el turno a Marle, pero algo salió mal y ella fue absorbida por un agujero de energía. Crono tomó su pendiente y la siguió.

600 AD

Una vez en el pasado cruzó el **Guardia Forest** para llegar hasta el **Guardia Castle**. En el castillo Crono encontró a Marle... ¡Convertida en la Reina Leene! Pero de manera extraña Marle volvió a desaparecer. Entonces Crono descubrió que en realidad la Reina Leene fue el antepasado de Marle y que había sido raptada, y por su parecido todos la habían confundido. Pero el problema es rescatar a la reina para que Marle -la princesa Nadia- pueda existir en el futuro. Con la compañía de Lucca fueron hacia la Catedral, allí encontraron que las dulces monjas no eran lo que aparentaban y al final del combate hizo aparición un sapo con una espada para ayudarlos.

Los tres juntos examinaron el órgano y avanzaron por la puerta. Recorrieron el castillo hasta encontrar otra

habitación con otro órgano, lo usaron y una puerta apareció donde había un papel pegado en la pared. Más adelante encontraron a la reina y a...

YAKRA

900HP

El verdadero final del mundo. Crono y Frog con la ayuda de los tres hermanos salieron a salvar a Marle, mientras Lucca los cuida o lanzaba el Flame Toss.

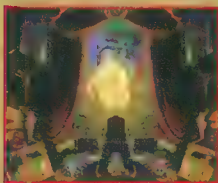


Una vez en el castillo, Frog los abandonó, subieron de nuevo a la torre donde se había desvanecido Marle y reapareció, uniéndoseles. Hablaron con los reyes y abandonaron el castillo. Volvieron a Truce Canyon, donde encontraron otro portal.

1.000 AD

Una vez de regreso, Crono custodió a la princesa hasta el **Guardia Castle**, pero en cuanto arribaron los guardias encarcelaron a Crono por rapto. Y en un juicio fue sentenciado (quiera o no) a ser ejecutado tres días después.

Crono se despertó en una celda, para escapar llamó la atención del guardia y cuando éste entró lo atacó por la espalda. Recorrió las mazmorras hasta que llegó a la sala de torturas, allí liberó a un muchacho y siguió subiendo. Arriba de



todo se encontró con Lucca que había acudido a rescatarlo y enfrentaron al...

DRAGON TANK

1170HP

En el momento del juicio Crono y los tres hermanos se enfrentaron a los guardias y a los reyes. Crono golpeó al guardia que estaba a la cabeza ya que era posible que el resto de los guardias huyera con la ayuda y por último con el cuerpo. Mientras Lucca lo ayudaba corriendo y sus amigos.



Al abandonar el castillo Marle se les volvió a unir y huyeron hacia el bosque hasta que encontraron otro portal.

2.300 AD

Aparecieron en una extraña habitación, salieron de ahí y viajaron hacia el sur. Llegaron al **Trann Dome** donde compraron algo de equipo y se curaron en el Enertron. De allí viajaron hacia el noreste hasta arribar al **Lab 16**. Cruzaron ese depósito de restos y siguieron su camino hasta el **Arris Dome**. Allí encontraron más gente hambrienta, para ayudarla decidieron ir a buscar comida. Bajaron por escalera central, y más adelante caminaron por las vigas hasta una nueva habitación, allí fueron atacados por...



Una vez allí encontraron un Jet Bike y Johnny desafió a Crono a una carrera. Crono trató de no chocarlo y usando un turbo casi al final de la carrera logró ganarle.

Abandonaron el lugar y se dirigieron hacia el **Proto Dome**. Allí encontraron un robot en muy mal estado, pero gracias a la habilidad de Lucca consiguieron un nuevo integrante, Robo.

Para poder abrir la puerta Robo les recomendó ir a la **Factory** para restablecer la energía. Así que allí fueron. Ese lugar resultó bastante complejo y enrevesado, pero se abrieron camino hasta llegar a la computadora final y activar la energía. Pero tuvieron que huir, ya que el sistema se sobrecargó y estaba a punto de estallar. En la huida se cruzaron con unos robots con la consecuencia que a Robo lo hicieron pedazos. Y no tuvieron opción que fajar a las malditas bestias mecánicas.

R-SERIES 180HP

Crono y Lucca se enfrentaron a este robot en la Factory. Lucca usó su habilidad de curar a Crono y lo derrotó.

Después de la batalla Lucca reparó de nuevo a Robo y, tras cruzar la puerta de **Proto Dome**, llegaron a otro portal.



GUARDIAN 1200HP

Para derrotar a este enorme monstruo mecánico, Crono y sus compañeros salieron primero con los Biki para luego atacar al Guardian. Cada uno que los Biki mueren necesitan los activarse a golpe por lo que son al principio.



En la siguiente habitación encontraron un cadáver con una nota. Salieron de allí y correataron a la rata hasta atraparla y conseguir la clave. Volvieron a la entrada y usaron la clave en la computadora. Ya se había habilitado la puerta, pero no entraron, volvieron a ver al viejo y éste les dio la Bike Key.

Abandonaron el lugar y se dirigieron hacia el **Lab 32**.



END OF TIME

Llegaron a un extraño lugar, allí encontraron los **Pillars of Light**, con los cuales podían viajar de una era a otra a su placer. Luego de hablar con el hombre y con Spekkio hicieron lo que éste último les dijo. Dieron tres vueltas en sentido horario a la habitación y volvieron a hablar con él, con lo que aprendieron algo más de magia.

Cuando terminaron con Spekkio, viajaron hacia el año 1000 AD de vuelta a sus hogares.

1.000 AD

Arribaron a **Medina Village** y siguieron viaje hacia el oeste hasta llegar a la **Heckran Cave**. Recorrieron los túneles hasta que se encontraron con el...

HECKRAN

2000HP

Crono y sus amigos lo encontraron durante una tormenta, hasta que se transformó en un monstruo gigante y los atacó. Después de una batalla épica, lo derrotaron y lo llevaron a la casa de Lucca.

Luego de pasar por la casa de Lucca fueron a **Leene Square** y usaron el portal nuevo. Una vez en el **End of Time** usaron el portal que los llevaba a 600 AD.



600 AD

Crono y sus amigos se dirigieron al **Zenan Bridge** y hablaron con el **Knight Captain**. Él les informó que necesitaban provisiones. Volvieron al **Guardia Castle** y hablaron con el cocinero, éste les dio el **Jerky**. Volvieron al puente y se lo dieron al Capitán. Decidieron cruzar el puente, pero tuvieron algunos problemas...

dirigieron a la **Tata's House** en **Porre**, una aldea cercana. Luego de averiguar algunas cosas referentes a Tata se dirigieron al norte, hacia las **Denadorite Mountains**. Recorrieron las montañas hasta llegar a una cueva donde encontraron una espada.

ZOMBOR

1700HP

En el bosque de la zona de los bosques, los chicos se enfrentaron a un monstruo que se parecía a un zombi. Después de una batalla épica, lo derrotaron y lo llevaron a la casa de Lucca.



MASA & MUNE

1000HP

Con Hypothesis y una gran batalla, Crono y sus amigos lo derrotaron y lo llevaron a la casa de Lucca.

MASAMUNE

3600HP

Luego de Crono y sus amigos se enfrentaron a un monstruo que se parecía a un zombi. Después de una batalla épica, lo derrotaron y lo llevaron a la casa de Lucca.

Una vez Zombor cayó, se dirigieron hacia **San Dorino**. Allí visitaron el **Elder's House** y husmearon a los dos hombres. De allí fueron a visitar a Fiona en la **Fiona Villa**. Abandonaron la casa y se dirigieron hacia el **Cursed Woods**. Caminaron hacia el norte hasta encontrar un arbusto que se agitaba levemente. Por ahí bajaron por unas escaleras y se encontraron con Frog, luego de charlar un rato abandonaron el bosque y se



Tras una larga lucha y cuando Masamune fue finalmente derrotado, Crono y sus amigos recibieron otra parte de la Masamune. Se dirigieron nuevamente a la **Tata's House** y Tata les dio la **Hero Medal**. Volvieron al **Cursed Woods** a visitar nuevamente a Frog y examinaron la vasija brillante, allí encontraron el mango de la Masamune. Volvieron al **Truce Canyon** y viajaron al **End of Time**, de allí se teletransportaron a 1000 AD.

1.000 AD

Se dirigieron hacia la **Melchoir's Hut** y hablaron con Melchoir. Les pidió la DreamStone, con la que se podría reparar la Masamune. De regreso al End of

Time, el hombre de allí les dijo que esa piedra podría ser hallada en la prehistoria.

65.000.000 BC

Nada más llegar se cruzaron con una chica rubia llamada Ayla y la siguieron hasta arribar a **Ioka Village**. En la choza de la jefa se armó una linda partuza, Crono habló con Ayla y todos sus compañeros, y nuevamente con Ayla. Ella desafió a Crono a una competencia de tomar sopa. El premio de la competencia: la DreamStone.

Al día siguiente, la Gate Key había desaparecido y ninguno recordaba nada de la noche anterior, por la resaca. Fueron a la casa de Ayla y ella se unió para ayudarlos a buscar la llave. Se dirigieron hacia el **Forest Maze**. Kino les dijo que él se había llevado la llave pero se la robaron los reptiles. Siguiéron las pisadas

hasta llegar al **Reptil Lair**, recorrieron el lugar hasta que al final se enfrentaron a...

NIZBEL

4000HP

Recuperaron la Gate Key y cuando volvieron a la Villa Ayla se separó del grupo. De nuevo en el End of Time, viajaron a 1000 AD.

Recuperaron la Gate Key y cuando volvieron a la Villa Ayla se separó del grupo. De nuevo en el End of Time viajaron a 1000 AD. Allí le llevaron la **DreamStone** a Melchoir y éste reparó la **Masamune**.

600 AD

Fueron a visitar nuevamente a Frog, allí aprendieron la historia de Frog y el por qué de su apariencia de sapo. Ya en la **Magic Cave** y luego de la demostración de Frog con la Masamune, avanzaron hasta llegar al **Magus' Lair**. Recorrieron el castillo hasta que bastante más adelante se cruzaron con...

Volvieron al salón principal y siguieron avanzando. Luego de atravesar muchas habitaciones y combatir a muchos enemigos, se toparon con...



SLASH

3000HP

En esta batalla Slash no usó su espada, Crono y sus amigos usaron X-Glo Bal y otros poderosos combis. Después les que quedaban Minot y Jafar en sus respectivos palacios.

SLASH

4200HP

Slash terminó con su espada, se estaba dispuesto a perder otra vez. Afortunadamente Rolo estaba en el grupo y pudieron vencer juntos a Crono y Frog al final. Rolo siempre al final no había estado ese tiempo largo. Si hubiera estado todo el tiempo cruzando.

Como premio por la batalla ganada, Crono recibió la espada de Slash. Siguiéron avanzando y más adelante se cruzaron con Flea, y después de la discusión sobre su sexo...

FLEA

4000HP

Aunque con la mayor cantidad de puntos de vida, X-Glo Bal, lo de Rolo no pudo. En Frog's Lair, donde Frog siempre usa Heal para mantenerse vivo.

OZZIE

Crono recibió prácticamente imposible escapar. Después de luchar en la sala principal de los castillos y Ozzie salió por los agujeros.

Siguieron avanzando y finalmente enfrentaron a...

MAGUS

6666HP

Afortunadamente por esta batalla Crono y los demás ya estaban a nivel 25 y más fuerte se debilitaba cada vez que los daban un hechizo o sea, si usas un hechizo de fuego se debilita automáticamente el nivel y reduce. Si el fuego le causa mucha dificultad con eso que sea otro elemento que cura. Así que Crono y los demás atacaron cada uno con los poderes apropiados. Una vez que Magus había sufrido bastantes golpes, todos los ataques comenzaron a surtir efectos.

Cuando terminó la batalla, todos volvieron al 65.000.000 BC.

65.000.000 BC

Se despertaron en la choza de Ayla. Siguiéndola llegaron a las **Laruba Ruins**, después fueron hacia el norte hasta el **Dactyl Nest**. En la parte más alta Ayla se les unió y volaron con los Dactyls hacia el **Tyrano Lair**. Recorrieron el lugar luchando contra criaturas hasta que se enfrentaron a Nizbel II. Siguieron adelante, justo antes de cruzar un puente se equiparon con la mayor cantidad posible de elementos de protección contra el fuego, como Taban Armors o Ruby Vest. Al terminar de cruzarlo se encontraron con Azala y el Black Tyrano.

NIZBEL II 7000HP

La batalla de igual manera que la primera vez que lo derrotaron por la diferencia que esta vez los ataques fueron todos la Armadura de Metal. Después de que se terminó de Crano la batalla. El camino de Ayla y Crano hacia Ene resultó la combinación más poderosa en esta ocasión.

AZALA Y EL BLACK TYRANO 2700HP / 10500HP

Como se suponía que Azala era el enemigo del duo, centraron todas sus ataques en él hasta eliminarlo. Cuando el Black Tyrano resultó ser el jefe. Una vez en el área, el Tyrano comenzó una cuenta regresiva que al llegar a cero, lanzó un fuego a todos. Luego de cruzarlo de las cuadrículas la más rápida posible, lo derrotaron a través de darle con la más fuerte, por lo que cada vez que él se levantaba a combatir de nuevo, más una buena batalla lograron al fin derrotarlo.



Luego de vencerlo y de que Lavos se estrellara, encontraron otro portal que los llevó al 12.000 BC.

12.000 BC

Salieron de la cueva y se dirigieron al este hasta llegar al reino de la ciencia, **Kajar**. Allí hablaron con un Nu algo sobre "water, wind, fire". Después de la conversación fueron hacia el oeste al **Blackbird** y conversaron con Dalton. Volvieron a **Kajar** e hicieron uso de lo que les dijo Un, abrieron los libros en ese orden "water, wind, fire", y apareció una puerta secreta. Allí examinaron el Poysoso Doll y leyeron el libro de la parte superior izquierda de la habitación. Abandonaron **Kajar** y se dirigieron hacia **Enhasa**. Aquí encontraron otros tres libros, que al abrirlos en el mismo orden que en **Kajar** abrió otra puerta secreta. Allí hallaron otro libro y otro Nu que al hablarle los desafió a una batalla, pero no fue contra uno, si no contra seis Nus. Pero por el premio que recibieron valió la pena el esfuerzo.

Abandonaron **Enhasa** y entraron a una cueva a la derecha de **Kajar**, avanzando por ahí llegaron al **Zeal Palace**. En el palacio y luego de hablar con la gente del

lugar encontraron una máquina llamada Mammom Machine, al examinar el punto rojo del medio el collar de Marle se cargó de energía. Usaron ese collar para abrir la puerta por la que pasó Schala. Lástima que todo estaba mal del otro lado.

GOLEM 9000HP

Esta batalla luchó con los mismos ataques que le hicieron a él, lo que le hizo que pudiera hacer Crano y sin embargo los equipara con armaduras resistentes al fuego y luego luchar con Crano. Lucha y frag con el Fire Sword. 2. poco después el golem cayó hecho pedruzcos.

Después de la batalla la reina los capturó, pero después de algunos problemas fueron liberados en el 65.000.000 BC, fueron a las **Mystic Mountains** y usaron el portal para ir al End of Time para hablar con el viejo y después a 2.300 AD

2.300 AD

Nada más llegar se dirigieron directo hacia el **Sewer Access**. Al poco tiempo de andar se cruzaron con un Krawlie. Un par de golpes fueron suficientes para dejarlo fuera de combate. Terminaron de recorrer el lugar machacando bichos a lo pavote, hasta salir y llegar al **Keeper's Dome**. Recorrieron el lugar y en el

punto más alejado encontraron una nave media extraña. Cuando la estaban revisando un Nu se acercó y les explicó cómo manejarla. El nombre de esa nave era Epoch y les permitiría viajar por el tiempo sin tener que usar los Portales. Usaron la nave por primera vez y viajaron al 12.000 BC.

En los próximos meses, los jugadores podrán elegir la bomba en la Red Blast según los colores de agua y fuego que les favorezcan. Los jugadores que la Red Blast era más cómoda con los de fuego como Fire Storm 2.5 y Mail Box para los de agua también están con el 5 y la mejor forma de jugar en con Rock Throw. En cambio cuando se desbata espacio, el Mail Box se fue después de una buena batalla.

Subieron por la cadena y llegaron al **Mt. Woe**. Avanzaron luchando con poderosas criaturas hasta que llegaron a otra cadena, ahora hacia abajo...

En resumen, el tema de la crisis cuenta mucho que se relacione con el Voto B, el voto seguro, y la elección futura. En resumen, el tema de la crisis cuenta mucho que se relacione con el Voto B, el voto seguro, y la elección futura.

Luego de que vencieran a Giga Gaia, Melchoir hizo su aparición e hizo desastres con el **Mt. Woe**. Todos aparecerán en una caverna y después de algunas complicaciones volvieron al **Zeal Palace**. En la habitación del Trono se encontraron con...

Esti punts ara són fets con una bona part con-
condemna a causa de l'error i la mala gestió.

Cuando lo siguieron llegaron al **Ocean Palace**. Las criaturas que encontraron en ese lugar eran realmente pesadas. Tuvieron que abrirse camino luchando contra las bestias, se cruzaron con Mune y más adelante llegaron a una habitación con tres palancas. Activaron primero la de los lados y después la del medio para que se active el puente. Al pasarlo se encontraron con los...

En el pabellón habíamos escuchado más difícil de lo esperado a los jugadores hablando en términos muy sencillos. Al preguntarnos: ¿Qué es para el grupo, tal o no poder? Hypocrite: «Poco a poco, a lo largo de la temporada, lo más posible. Pero lo más importante es que lo podamos hacer que nos permita las heridas y también sentirnos bien durante con ellos a uno de los dos jugadores completamente al otro. Lo hablamos con Javi y Fito. Siempre luego le pedí al mismo al otro».

Después de la batalla, Lavos hizo su aparición. En los minutos siguientes todos cayeron, pero fueron salvados

por Crono, que pagó con su vida su intervención. Las cosas no podían estar peor, una catástrofe a nivel mundial estaba sucediendo. El reino de Zeal se desplomó en el mar y una enorme ola arrasó con gran parte del mundo...

El grupo se despertó en una choza, Crono obviamente no. Poco tiempo después Dalton apareció y los mandó encarcelar. Terminaron en una celda de **Blackbird**, afortunadamente por una pared rota pudieron salir y buscar su equipamiento disperso por las otras celdas. Cuando ya estuvieron listos salieron de la cárcel, bah...

El enemigo jefe de los guerreros no cabos... estaba atarido por el varillo así que lo atacaron la más rápida guastaca para matarlo antes de que huyera de plático.

Dalton apareció con el Epoch funcionando, era momento de la venganza...

Elaborar respuestas en la misma página con una simple
opuesta a la de la imagen original en el fondo
responde con una de ellas. Así que la mejor forma
de estudiar es darle respuestas con agua fría.

Después de la batalla Dalton trató de llamar al Golem Boss, pero obviamente no iba a poder ayudarlo. Así que tomaron el control del Epoch y tiraron abajo el **Blackbird** por accidente. Luego de aterrizar se dirigieron hacia el **North Cape**. Allí encontraron de

nuevo a Magus, que los desafió a un enfrentamiento, pero lo rechazaron y cuando abandonaban el lugar Magus se les unió. Si hubieran aceptado seguramente hubieran peleado contra...

6666HP

Il frog ha una similitudine con il gruppo leggermente inferiore
Inoltre ha come il muso come il Mago e con la linea.
Sembra la balena quando molto dolor se si fa una
caricatura. Il frog ha la pelle liscia e non ha la pelle, la
traccia per la sua testa. Se si fa una caricatura si fa
dalla bocca e sembra un'immagine.



Se subieron al Epoch y viajaron hacia el End of Time.

END OF TIME

Hablaron con el viejo y éste les dio el ¡Chrono Trigger! De nuevo en el Epoch, viajaron hacia el futuro.

2.300 AD

Enfilaron hacia el **Keeper's Dome** y allí hablaron con el Nu. Les dijo que para revivir a Crono iba a necesitar su clon...

1.000 AD

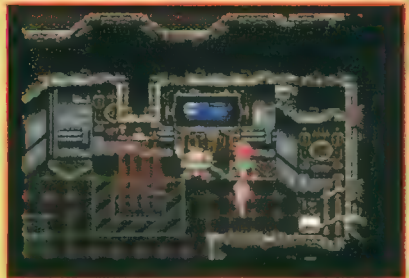
De vuelta en **Leene Square**, jugaron a varios juegos hasta obtener los 40 silver points necesarios para jugar en la carpa de la derecha, el Norstein Bekkler's Lab. Allí ganaron el dichoso clon. Luego del juego se dirigieron hacia la casa de Crono y hablaron con la madre. Montaron de nuevo en el Epoch y...

2.300 AD

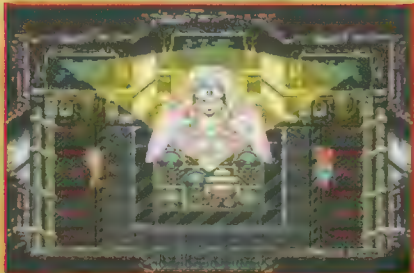
Volvieron al Keeper's Dome y hablaron de nuevo con el Nu. Les dijo que vayan a **Death's Peak**. Una vez allí examinaran los Poyoso Dolls para poder subir a la montaña sin que el viento los vuele. Más adelante, en una cueva, se encontraron con...

4000HP

Illeggeri, per questo le norme del Dna sono vaghe. Il risultato è un'incerta giurisprudenza per le decisioni e i giudici che non si ritiene d'aver come ali. Spesso il giudice produce una soluzione incerta e non è un errore.



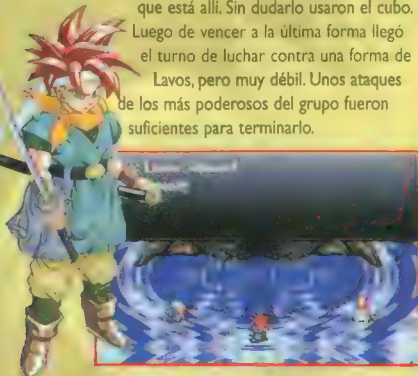
Siguieron avanzando abriendo puertas secretas y equipándose con cosas que encontraban en los cofres dispersos. Más adelante se encontraron con otros dos Lavos Spawns, pero la forma de eliminarlos era idéntica al del primero. Nunca golpear la coraza, solamente la cabeza. El tercero de ellos dejó un pedazo de cáscara con el que pudieron alcanzar la escalera y seguir subiendo. Ya en la cima del Death's Peak usaron el colgante de Marle junto con el Chrono Trigger y regresaron al pasado, justo un instante antes de que Crono muriera. Reemplazaron a Crono por su clon y volvieron al presente. Crono estaba ahí con ellos, vivo y cooleando.



END OF TIME

De vuelta acá hablaron con el viejo y les dijo que había dos formas de llegar a enfrentar al verdadero Lavos. Una era a través del Black Omen y la otra es usando el cubo que está allí. Sin dudar lo usaron el cubo.

Luego de vencer a la última forma llegó el turno de luchar contra una forma de Lavos, pero muy débil. Unos ataques de los más poderosos del grupo fueron suficientes para terminarlo.



LAVOS 1

Esta primera forma resultó la más fácil, obviamente. Lavos es unido que todo fue linchar a los enemigos que fueron apareciendo durante todo el juego, la forma de vencer cada uno era idéntica a la del original y a más batalla y batalla, había tiempo para recuperarse y curar las heridas. Las derrotas fueron fáciles.



DRAGON TANK	1000 AD
GUARDIAN	2300 AD
HECKRAN	1000 AD
ZOMBOR	600 AD
MASAMUNE	600 AD
NIZBEL	65.000.000 BC
MAGUS	600 AD
AZALA	65.000.000 BC
GIGA GAIA	12.000 BC

LAVOS 2 (20000 HP), LEFT HAND (8000 HP) Y RIGHT HAND (12000 HP)

El daño que causaba cada uno de las partes de Lavos era también así que era imposible curarse lo más y como posible después de cada uno de sus ataques. Primero se encargaron de los brazos con los mejores ataques de cada uno. Crono con Confuse y Lucca con Magus con Dark Matter, mientras al tercer miembro del grupo se dedicaba todo el tiempo a curar.



Tras acabar con esta forma de Lavos, llegó la verdadera y más poderosa forma de Lavos.

LAVOS CORE (10000 HP), BIT LEFT (5000 HP) Y BIT RIGHT (30000 HP)

Esta forma de Lavos también amó amada en tres partes aunque la más importante era la de la derecha. Si logran destruir esa destruyeron a Lavos para siempre. Al principio de la batalla la parte de la derecha era muy resistente, así que le dieron con todo a la parte central, que era la que lanzaba los ataques más poderosos. Como con sus Confuse y Magus con su Dark Matter, en poco tiempo quedaron con el modo, mientras al tercero del grupo, usando los HP de los personajes lo más alto posible. Al destruir la parte central la batalla pasó a la parte de la izquierda y la era por la batalla, empezaron a combatir de nuevo con los mejores poderes. Manteniendo esa resistencia de curar y atacar y a la vez acabar con los pocos regenerados en poco tiempo Lavos fue derrotado.



Lavos colapso y todos perdieron el conocimiento... ¡por fin todo había acabado!

NOTA: Hay 16 finales posibles que dependen de lo que hayan hecho o dejado de hacer los personajes durante el juego.

NOTA 2: El camino opcional para pelear con Lavos, el Black Omen, sirve para obtener las mejores armas y armaduras, algo que va más allá del objetivo de esta guía.

WDL WAR JETZ

■ HABILITAR TODOS LOS TRUCOS

Pongan **TWLVCNTS** como código.

■ SUPER TRUCOS

Pongan **ZTJRWLW** como código.

■ INVENCIBLE

Pongan **MNCRBB** como código.

■ MENOS BAÑO

Pongan **CRNRY** como código.

■ TODAS LAS ARMAS

Pongan **RTH** como código.

■ MUNICIÓN INFINITA

Pongan **SEW** como código.

■ TORNE LOS JETZ

Pongan **SHWRM** como código.

■ JETZ VELOCES

Pongan **STBLT** como código.

■ DINERO EXTRA

Pongan **WACHST** como código.

■ DUPLICAR DINERO

Pongan **NRNG** como código.

■ SIN IMPUESTOS

Pongan **EWZRM** como código.

■ POWER-UPS PERMANENTES

Pongan **DTYTC** como código.

■ KMC WARTZ

Pongan **WARTZ** como código.

■ DISPAROS RÁPIDOS

Pongan **EPPT** como código.

■ DISPARO DOBLE

Pongan **TWTH** como código.

■ HABILITAR TODAS LAS EMO

Pongan **DVD** o **EMO** como código.

■ MASAS POR DIN

Pongan **THM** como código.

THE BOMBING ISLANDS

■ HABILITAR TODOS LOS NIVELES

Ingresen:

[Ace Of Diamonds][Ace Of Diamonds]
[Ace Of Diamonds][Ace Of Diamonds]

Codigos para Game Shark:

Tiempo Infinito: 80072e081400

Tener cero pasos: 80072e96000



WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

■ SELECCIONAR NIVEL

En la pantalla de presentación presionen ↓, ↑, ←, →.

✕, ▲, ●, ■.

■ HABILITAR TODAS LAS LOCALIDADES EN PATRULLA NOCHE

En la pantalla de presentación presionen ↓, ↑, L2, L1.

✕, ▲, R2, R1.



¡-----!

VIDEOS • WALLPAPERS • Y TODO EL PODER DEL DATA DISC

NUKE

TU DOSIS MENSUAL DE ENERGIA FOTONICA

SILENT MÖBIUS EN LOCOMOTION!

ARGENTINA \$5,00 • URUGUAY \$5,00
PARAGUAY \$ 10.250 • CHILE \$2.320
BOLIVIA \$27,50 • VENEZUELA \$3750

AÑO 2 • NUMERO 13

FINAL FANTASY THE MOVIE



• Todos los secretos de este
animé sobrenatural

• The Candidate for Goddess
Guía de Episodios

• La nueva programación
de Magic Kids

• ¡Las películas de animación
que se vienen este año!

ASKED MYSTIFIC

POWER
PLAY

www.editionpowerplay.com



MANGA • ANIME • ART BOOKS • MAQUETAS • CARDS

(sepan perdonar, es que la Nuke está tan buena que nos quedamos sin palabras...)

PS2

NBA STREET

■ MOVIMIENTOS ESPECIALES

Dribbling: Para realizar el movimiento, mantengan presionado los botones indicados y luego presionen el **■**.

Backtrack: **L2 + R2**

Breaking You Off: **R1 + R2 + L1**.

Change Up: **L1 + R2**.

Cyclone: **L1 + L2 + R1**.

Double Cross: **L1 + L2 + R2**.

Downshift: **L2 + R1**.

Off The Chain: **L1 + R1**.

Slip 'n' Slide: **L2 + R1 + R2**.

Streetwise: **L1 + L2**.

Dunking: Para realizar el movimiento mantengan presionado los botones indicados y luego presionen el **●**.



Around The World: **L1 + R1 + R2**.

Backbreaker: **L2 + R2**.

Dinner's Served (Asegure de estar mirando al aro dentro de la línea de tiros libres): **L1 + L2 + R1 + R2**.

Dominator: **L1 + L2**.

Dunkalicious: **L1 + L2 + R2**.

Groundshaker: **R1 + R2**.

Hammerdown: **L1 + R1**.

Highrise: **L1 + R2**.

Put It Home (Estando cerca del aro y sin moverse): **L1 + L2 + R1 + R2**.

Special Delivery: **L1 + L2 + R1**.

Superfly: **L2 + R1 + R2**.

Wake Up Call: **L2 + R1**.

PS2

FINAL FANTASY CHRONICLES

■ RESETEAR LA PARTIDA

Mantengan presionado **L1 + L2 + R1 + R2 + Select + Start** para volver al menú principal.

PS2

WACKY RACES

■ TODAS LAS PISTAS

Seleccionen la opción **Cheats** en el menú principal y entren **CHIMPGIVEAWAY** como código.

Luego actívenlo en la pantalla **CODE COLLECTION**.



■ TODOS LOS AUTOS

Seleccionen la opción **Cheats** en el menú principal y entren **MONKEYSPOILERS** como código.

Luego actívenlo en la pantalla **CODE COLLECTION**.

■ TODOS LOS 'GADGETS'

Seleccionen la opción **Cheats** en el menú principal y entren **GADGETDEAROUT** como código.

Luego actívenlo en la pantalla **CODE COLLECTION**.

■ MODO KID

Seleccionen la opción **Cheats** en el menú principal y entren **THOSEWACKYKIDS** como código.

Luego actívenlo en la pantalla **CODE COLLECTION**.

PS2

DIGIMON WORLD: DIGITAL CARD BATTLE

■ CONSEGUIR HP FEVER

Al comenzar a jugar, elijan a Armadillomon como compañero. Cuando tengan el Digi-Egg de conocimiento y tengan la HP Boost +100 Digi-Part, curá a Digimon por 200 HP para conseguir HP Fever (1110).

**ATV OFFROAD FURY****■ TODAS LAS PISTAS**

Seleccionen el modo **Pro-Career** y entren **WHATEXIT** como nombre.

■ TODOS LOS ATV

Seleccionen el modo **PRO-CAREER** y entren **CHACHING** como nombre.

■ MODO EXPERTO

Seleccionen el modo **PRO-CAREER** y entren **ALLOUTAI** como nombre. Si lo hicieron correctamente el juego volverá a la pantalla de ingresar nombre.

■ 1000CC QUAD ATV

Completen exitosamente el modo **PRO-CAREER**.

**GT ADVANCE****■ TODAS LAS PISTAS**

En la pantalla del **Start** mantengan presionado **L + R** y luego presionen **↑** y **→** + **B**. Si lo entraron correctamente se escucharán un sonido.

■ TODOS LOS AUTOS

En la pantalla del **Start** mantengan presionado **L + R** y luego presionen **↑** y **←** + **B**. Si lo entraron correctamente se escucharán un sonido.

■ TODAS LAS MODIFICACIONES

En la pantalla del **Start** mantengan presionado **L + R** y luego presionen **↓** y **→** + **B**. Si lo entraron correctamente se escucharán un sonido.

**MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL**

Tomá un poco de aire, mantené presionando el botón **TRICK** y luego presioná los siguientes:

- Bar Hop: ▲ (x2).
- Can Can: ■ (x2).
- Cat Nac: ❖, ● (x2).
- Catwalk: ■, ▲.
- Cliff Hanger: ●, ▲.
- Coffin: ▲, ●.
- Cordova: ●, ▲ (x2).
- Disco Can: ■ (x3).
- Heart Attack: ❖, ▲.
- Heel Clicker: ▲.
- Helicopter: ❖, ▲ (x2).
- Indian Air: ❖.
- Kiss Of Death: ● (x2).
- La-Z-Boy: ●, ❖.
- McMetz Press: ▲ (x3).
- Mulisha Air: ❖, ■.
- Nac Nac: ■.
- No Handers: ●.
- Nothing: ●, ■.
- Pendulum: ■, ●.
- Rocket Air: ❖, ●.
- Rodeo Air: ▲, ❖.
- Saran Wrap: ▲, ■.
- Seat Grab: ❖ (x2).
- Superman Indian: ❖ (x3).
- Switchblade: ■, ❖.

**MLB 2002****■ SUPER JUGADOR**

Ingresen **SCOOT MURRAY** como nombre en la pantalla de creación de jugadores.

El jugador podrá marcar Homeruns de 606 pies; un número más que considerable.

PS2 STAR WARS: SUPER BOMBAD SQUAD

■ CAMBIAR EL IDIOMA A ESPAÑOL

En el menú principal presionen **Select** (X3), **R1**. Si lo ingresaron correctamente un mensaje aparecerá.

■ DEATH STAR

En el menú principal presionen **R1** (x4), **↑**, **←**.

■ HABILITAR EL CIRCUITO GALAXY

Terminen entre los tres primeros en todas las pistas.

■ MODO ESPEJO

Ganen la medalla dorada con cualquier personaje en el circuito **GALAXY** para habilitar la opción de correr en todas las pistas girando en sentido contrario.

■ MANEJAR UN AAY BATTLE TANK

En el menú principal presionen **●, ▲, ■, ●, ▲, ■**.

■ BOOSTS INFINITOS

En el menú principal presionen **L1, R2, L1, R2, ■, Select**. Si lo ingresaron correctamente un mensaje aparecerá.

PS2 SPEC OPS: RANGER ELITE

■ INVENCIBLE

Ingresen **ROCKSTAR** como nombre, pongan pausa, y habiliten la opción **INVULNERABILITY**.



PS2 WAR JETZ

■ TODOS LOS TRUCOS Y NIVELES HABILITADOS

Ingresen **SPRLZY** como código.

■ TODOS LOS TRUCOS HABILITADOS

Ingresen **TWLVCHTS** como código.

■ ELIGE NIVEL

Ingresen **JMPPT** como código.

■ INVENCIBLE

Ingresen **DNGDM** como código.

■ SUPER ARMADURA

Ingresen **MRRMR** como código.

■ JETS RÁPIDOS

Ingresen **ZPPY** como código.

■ ARMAS GRANDES

Ingresen **HMMR** como código.

■ ARMAS ENORMES

Ingresen **QD** como código.

■ DISPARO RÁPIDO

Ingresen **'FRHS'** como código.

■ DISPARO DOBLE

Ingresen **'NDBMBS'** como código.

■ MODO 'TOP GUN'

Ingresen **DH** como código.

■ MODO FANTASMA

Ingresen **SNKY** como código.

■ SUMAR 10 BUX

Ingresen **WNNNGS** como código.

■ NIVEL DE ARMAS 3

Ingresen **PYRS** como código.

■ VICTORIA INSTANTÁNEA

Ingresen **SMSHNG** como código.

■ HABILITAR TODAS LAS FMV

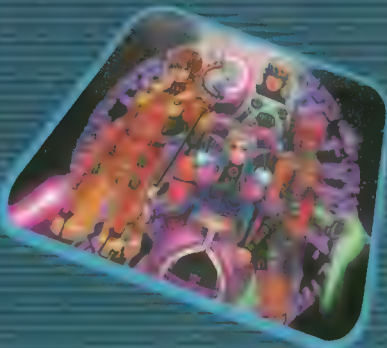
Ingresen **GRTD** como código.

¿Ya te leiste **NEXT LEVEL** y te quedaste con ganas de más?



datafull.com

Por algo inventaron Internet... ¿no?



VIDEOS • REVIEWS • PREVIEWS • TRUCOS • NOTICIAS

EDITORIAL POWERPLAY TODO EL PODER EN TUS MANOS

GBA

RAYMAN ADVANCE

Pongan pausa y presionen los botones indicados para activar el truco deseado:

■ SELECCIONAR NIVEL

↑, ←, →, ↓, →, L

■ 99 VIDAS

←, →, ↓, ←, R

■ INVENCIBLE

→, ↑, →, ←, →, R

■ TODOS LOS PODERES

↓, ←, →, ←, ↑, L

■ TODOS LOS ÍTEMS

R, ↑, ←, →, ←, L

■ RELLENAR ENERGÍA

L, ↓, ←, ↑, ↓, R

■ TODOS LOS PODERES

↓, ←, →, ←, ↑, L

■ CONTINUACIONES INFINITAS

En la pantalla posterior a **NO LIVES** o **CONTINUES ARE REMAINING** presionen ↑.

↓, →, ←, Start para continuar sin usar un **CONTINUE**.

PS2

EXTERMINATION

Códigos para GameShark:

Código Maestro	EC8D3170 1445DC6C
(activar antes)	
Energía infinita	4C188B7E 145625DD
	4C1887F6 145625DD
0% Infección	4C1887FE 1456E7A5
	4C188B82 1456E7A5
Batería infinita	3C188FD6 1456E7D5
	3C188FDB 1456E7D5
MTS Vaccine Infinitos	3C188FAC 1456E788
Recovery Unit A Infinitos	3C188FA6 1456E788
Recovery Unit B Infinitos	3C188FA7 1456E788
Booster Type A Infinitos	3C188FAD 1456E788
Booster Type B Infinitos	3C188FAA 1456E788
Munición Shotgun Infinita	4C188FD0 1456089C
Munición Machinegun	
Infinita	4C188FDC 1456089C
Granadas Infinitas	4C188FCE 1456089C
Rockets infinitos	4C188FD8 1456089C



PS2

BLOODY ROAR 3

■ JUGAR COMO KOHRYU

Jueguen el modo arcade hasta enfrentar a Kohryu en la pelea 5. Gánenle para habilitarlo como personaje jugable.

■ JUGAR COMO URANUS

Jueguen el modo arcade y ganenle a Xion sin usar un continuo hasta ese punto. Ganenle Uranus para habilitarla como personaje jugable.

■ MODO SIN BLOQUEO

Obtengan primer puesto en modo arcade para habilitar el modo Sin Bloqueo.

■ MODO EXPERT

Completen el modo modo arcade sin continuar para habilitar la dificultad **HARD**.

■ MODO ONE-HIT KNOCKDOWN

Obtengan el primer puesto en el modo sudden death para habilitar el modo **ONE-HIT KNOCKDOWN**.

■ MODO HIGH SPEED

Ganen 100 peleas en el modo survival con un personaje para habilitar el modo **HIGH SPEED**.

PS2 KLONOA 2: LUNATEA'S VEIL

■ JUGAR COMO MOMETSUTO

Completen el juego para habilitar a Mometsuto y jugar con éste.

■ NIVELES EXTRA

Recolecten las 6 estrellas de cada nivel para obtener un muñeco. Un nivel extra se habilitará luego de acumular 8 y 16 muñecas.

■ TEST DE MUSICA

Completen cada nivel de bonus para habilitar sonidos en la opción **MUSIC BOX**.

■ BATALLA DE BOSSES

Completen los niveles fairground para habilitar una nueva área que les permitirá pelear con Jefes que ya ha luchado.

■ GALERIA DE FOTOS

Completen los niveles **FAIRGROUND** para habilitar una opción de Galería de fotos.

Códigos para GameShark

Código Maestro	
(activar antes)	EC8DB168 1426F134
Vidas Infinitas	3CA1EB80 1456E788
Energía infinita	3CA1EB78 1456E7A3
Aire infinito	4CA1EB9E 1456F025
Momett Doll Bells	3CAA3CA0 1456E7A3
Todas las Gemas	
en el nivel Sea Of Tears	3CA488B9 1456E70C
Todas las Gemas	
en el nivel La-Loosha	3CA488B6 1456E70C
Todas las Gemas	
en el nivel Joilant Fun Park	3CA488B7 1456E70C
Todas las Gemas	
en el nivel Jungle Slider	3CA488BC 1456E70C
Todas las Gemas	
en el nivel	
Underground Factory	3CA488BD 1456E70C
Todas las Gemas	
en el nivel Volk City	3CA488BA 1456E70C
Todas las Gemas	
en el nivel Volkan Inferno	3CA488BB 1456E70C
Todas las Gemas	
en el nivel Ishras Ark	3CA488C0 1456E70C
Todas las Gemas	
en el nivel Chamber O'Fun	3CA488C9 1456E70C
Todas las Gemas	
en Mts. Of Mira-Mira	3CA488CI 1456E70C
Todas las Gemas	
en Maze Of Memories	3CA488BE 1456E70C

PS2 CART FURY: CHAMPIONSHIP RACING

■ TODAS LAS PISTAS

En el menú de trucos, presionen **R1, ▲, ☆(x2), R2, L1** para habilitar la opción **TODAS LAS PISTAS**.

■ TODOS LOS COCHES

En el menú de trucos, presionen **▲, ☆, ▲, ■, L2, ▲** para habilitar la opción **TODOS LOS COCHES**.

■ COCHE DE LA MUERTE

En el menú de trucos, presionen **L1, ■, R1, R2, L2, L1** para habilitar la opción **COCHE DE LA MUERTE**.

■ COCHES DE LA MUERTE - Oponentes

En el menú de trucos, presionen **L2, ■, L1, R2, R2, ☆** para habilitar la opción **COCHES DE LA MUERTE** para los oponentes.

■ PARED DE LA MUERTE

En el menú de trucos, presionen **☆, ■, R2, ▲, R1, R2** para habilitar la opción **PARED DE LA MUERTE**.

■ NIEBLA

En el menú de trucos, presionen **R2, R1, ☆, ■(x2), ●** para habilitar la opción **NIEBLA**.

■ MODO CABEZONES

En el menú de trucos, presionen **▲, ■(x2), L2, L1, R2** para habilitar la opción **MODO CABEZONES**.

■ TODAS LAS SECUENCIAS FMV

En el menú de trucos, presionen **L1, ●, R2, ☆, L2**, Triangle para habilitar la opción **TODAS LAS SECUENCIAS FMV**.

■ PILOTOS Y COCHES OCULTOS

En la pantalla de selección de pilotos, presionen **R1** para obtener más pilotos (que son los que hicieron el juego) o **L1** para conseguir más coches (Hotrod, Soapbox, etc.).

■ CONTINUOS INFINITOS

Completen el modo **SEASON** para habilitar la opción de Continuos Infinitos en el menú de trucos.

■ SALTAR

Completen el modo **LAST MAN STANDING** para habilitar la opción **SALTAR** en el menú de trucos.

GAME CHARTS

RANKING DE POSICIONES Y LOS DESTACADOS DEL MES

PLAYSTATION

ESTE MES	MES ANTERIOR
1 J. L. WINNING ELEVEN 2001	-
2 ISS PRO EVOLUTION 2	1
3 ATLANTIS: THE LOST EMPIRE	3
4 FINAL FANTASY CHRONICLES	4
5 ALONE IN THE DARK: T.N.N.	2

DREAMCAST

ESTE MES	MES ANTERIOR
1 HEAVY METAL: GEOMATRIX	-
2 SONIC ADVENTURE 2	-
3 GUILTY GEAR X	1
4 PHANTASY STAR ONLINE	2
5 CRAZY TAXI 2	3

GAME BOY

ESTE MES	MES ANTERIOR
1 GT ADVANCE	1
2 RAYMAN ADVANCE	2
3 SUPER MARIO ADVANCE	3
4 CASTELVANIA: C. THE MOON	4
5 MARIO KART	-

¡Vota tu juego favorito para que aparezca en "Los destacados", y gane un premio sorpresa todos los meses! E-mail: nlx@editorialpowerplay.com

PLAYSTATION 2

ESTE MES	MES ANTERIOR
1 TWISTED METAL: BLACK	-
2 RED FACTION	-
3 NBA STREET	-
4 ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	-
5 WORLD SOCCER: WES	1

LOS DESTACADOS

1 FINAL FANTASY CHRONICLES **PSX**



El más reciente Final Fantasy reúne dos de las leyendas del género, nada menos que Final Fantasy IV y Chrono Trigger, juegos que nadie que sea fana de estas sagas puede dejar pasar.

2 GRAN TURISMO 3 A-SPEC **PS2**

3 WINNING ELEVEN 5 **PS2**

4 HEAVY METAL GEOMATRIX **DC**

5 SONIC ADVENTURE 2 **DC**

6 ATLANTIS: THE LOST EMPIRE **PSX**

7 ALONE IN THE DARK: T.N.N. **DC**

8 TWISTED METAL: BLACK **PS2**

9 GT ADVANCE **GBA**

10 RAYMAN ADVANCE **GBA**

NUMEROS ATRASADOS

AHORA PODES COMPLETAR TU COLECCION



PODES OPTAR POR CUALQUIERA DE ESTAS OPCIONES

A Giro Postal o Telefónico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telefónico por el valor total de los números solicitados, indicando en el giro que es para "Martin Versano - DNI 21.495.971" y la siguiente dirección: "Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal".

Por favor especifica en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level Extra.

A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

B Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

- 1- Por teléfono, al (011) 4961-8424. El horario de atención telefónica es de lunes a viernes de 12 a 18 horas.
- 2- Por e-mail, a la siguiente dirección: ventas@ciudad.com.ar, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level Extra.

Recargos para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	\$3,75 + (\$2,90 x revista)
Hasta 8 ejemplares	\$6 + (\$2,90 x revista)
Hasta 12 ejemplares	\$8 + (\$2,90 x revista)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. En todos los casos es necesario especificar claramente:

NOMBRE Y APELLIDO
DIRECCION
CODIGO POSTAL
TELEFONO
CIUDAD Y PROVINCIA.

IMPORTANTE: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

ESTOS METODOS SON SOLO VALIDOS PARA EL INTERIOR DEL PAIS

03- Syphon Filter 2

Soluciones: Galerians - Deception III • Póster Doble: Shenmue • Trucos: Rollcage Stage II - Urban Chaos

04- MediEvil II

Soluciones: Final Fantasy VII • Guía: Pokemon Stadium
Trucos: NASCAR Rumble - NBA Shootout 2000

05- The Legend of Dragoon

Soluciones: Wild Arms 2 - Legend of Mana - Resident Evil • Póster Doble: Space Channel 5

06- Mortal Kombat Special Forces

Soluciones: Wild Arms 2 (2da. parte) - Dracula Resurrection - The Legend of Dragoon (2da. parte)

07- Chrono Cross

Soluciones: Wild Arms Second Ignition - Cover Ops Nuclear Dawn • Guía: Front Mission 3

08- CAPCOM vs SNK

Soluciones: Chrono Cross (2da. parte) - Parasite Eve 2 • Trucos

09- Tomb Raider Chronicles

Soluciones: Dino Crisis 2 - Countdown Vampires • Guía: Los 9 finales de Chrono Cross • Póster

10- Final Fantasy IX

Soluciones: The Road to El Dorado • The World is not Enough • Trucos: El ABC de la Dreamcast (I)

11- Shenmue

Soluciones: Final Fantasy IX (2da. parte) - Evil Dead: Hail to the King • Trucos: El ABC de la Dreamcast (2)

12- Fear Effect 2: Retro Helix

Soluciones: Skies of Arcadia - Final Fantasy IX (Ultima parte) • Trucos: Conquer's Bad Fur Day - Digimon W.

13- Digimon World 2

Soluciones: Skies of Arcadia (2da. parte) • Guías: Driver 2 - Phantasy Star Online • Trucos: ¡bocha!

14- Tomb Raider: ¡The Movie!

Soluciones: Alone in the Dark T.N.N. • Digimon World (2da Parte) - y los mejores trucos!

15- Atlantis: The Lost Empire

Soluciones: Final Fantasy Chronicles: Final Fantasy IV World Scariest Police Chase y todos los trucos

ENTRETENIMIENTO DIGITAL PARA TODAS LAS EDADES

PLAYSTATION • PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • XBOX • DREAMCAST • GAME BOY • NINTENDO 64

NEXT LEVEL

DE JUEGOS DE ULTIMA GENERACION

WASTED METAL BLACK

DEMENTES AL VOLANTE EN UNA
GUERRA SOLO PARA PLAYSTATION 2



RED FACTION

LO QUE TODO FPS DEBERIA
SER ¡UNITE A LA REBELION!

ADEMAS:



- DARK CLOUD
- MARIO PARTY 3
- NBA STREET
- WINNING ELEVEN 2001



DARK ANGEL



GUITAROO-MAN



DOS IMPRESIONANTES ADELANTOS PARA PLAY 2: APE ESCAPE 2001 Y MOSQUITO

